■オリジナル・ビデオ・アニメーション
ビリオンバスター・シリーズ
装鬼兵
M.D.ガイスト記録全集
装鬼兵
M.D.ガイスト

CONTENTS

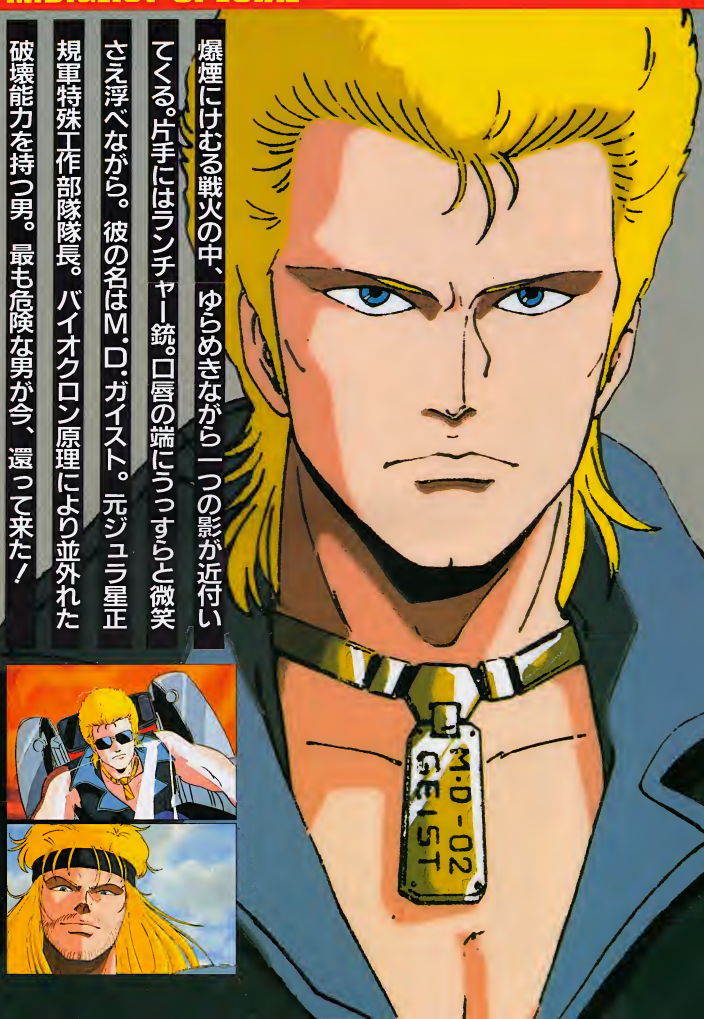
GEIST

カバーイラスト 坂元恵美

イラスト　湯元恵美

M.D.GEIST SPECIAL

西暦後、五八四三年、全く新しいタイプのヒーローが誕生した。非情・冷酷・残虐・獰猛。そんな形容詞の似合う、黄金のたてがみを持つ野獣。それがガイストだ!

彼の訪れる場所は全て、跡形もなく壊滅しつくされる。バトル・スーツに身を固め、右手にはバズーカ、左手には槍。彼の周りには常に死臭がたちこめ、妖しく燃える青い瞳は時折悪意に鋭く光る。一人で一軍にも匹敵する程の破壊能力を持つ男、Most Dangerous Soldier、ガイスト。血に飢えた戦闘機械。彼の髪からは硝煙の香りがする。再び地上に戻った彼は世界を地獄図絵と化していく。M・D・S・G。君はガイストを見たか!!

爆煙にけむる戦火の中、ゆらめきながら一つの影が近付いてくる。片手にはランチャー銃。口唇の端にうっすらと微笑さえ浮べながら。彼の名はM.D.ガイスト。元ジュラ星正規軍特殊工作部隊隊長。バイオクロン原理により並外れた破壊能力を持つ男。最も危険な男が今、還って来た!

M.D.ガイスト 最も危険な男

“最も危険な男”ガイスト。

彼の出生、経歴については、限られたごくわずかな情報しかない。

その限られた情報をもとに、ガイストとは一体何者なのか、謎を解き明かしてゆきたいと思う。

■出生

ガイスト（GEIST）という名は、そのスペルからドイツ語であることが判明している。精神・魂といった意味で、“ポルターガイスト”（騒がしい霊魂）という言葉は、映画等でもおなじみなので耳にしたことがあるはずだ。

顔立ちも、アングロサクソン系というよりもアーリア系に近いことから、ガイストの両親、または片親がドイツ人で、アーリア系の血をかなり濃く受け継いでいると断定しても間違いないであろう。

■経歴(少年期～青年期)

ガイストの少年期を知る者はいない。よって、以下は全くの推測でしかないが、その後の彼の行動と照らし合わせれば、うなずける部分も少なからずあるはずだ。

ガイストの父親は軍人、または軍部にごく近い存在で、しかも相当の腕ききであった。なぜなら、ガイストの戦略的知識・戦闘下における判断力は、個人的努力で培われる以上のものであり、これは

ヒストリー・オブ・M.D.S

彼の父が、ガイストの幼い頃から将来優秀な軍人になるべく、英才教育を施した結果であると見なされるからだ。

また、体力養成にも力を入れ、全身のあらゆる機能を最大限に発揮できるよう、ハードな鍛錬も強いられていたようだ。誰よりも速く走れる脚、自分の体重の何倍もの重量を持ち上げる腕、野獣と互格に戦える反射神経、さらに、鋭い視覚・臭覚・聴覚も、少年期のトレーニングの結果得られたものだ。後にバイオクロン原理により一軍にも匹敵する戦闘能力を有するが、それとて少年期の厳しい訓練なしでは語れるものではない。

当然、トレーニングが原因で成長に障害(俗に言うスポーツ障害)が起きぬよう、科学的なトレーニング・メニューが与えられた。

■経歴(～正規軍入隊)

義務教育を終えたガイストは、何も迷うことなく軍人への道を歩む。将来、軍部の中枢を目指す他の若者と同様、ガイストも士官学校に入学。卒業までケタはずれの優秀な成績を残す。

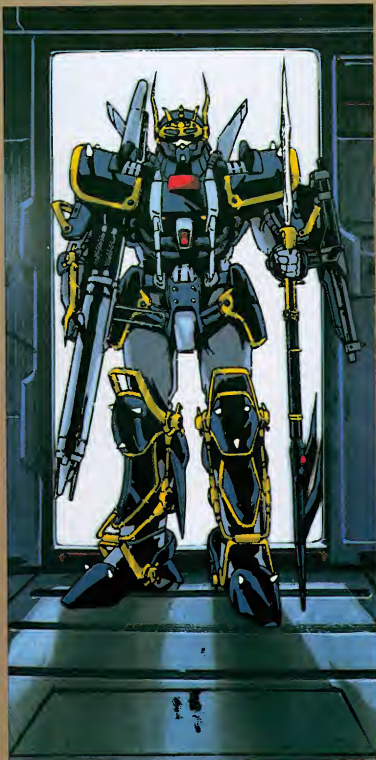
だが、この士官学校時代のある事件が、彼の人生を変えた。いや、あれは事故だ、という者もいる。だが、具体的な事件（あるいは事故）の内容となると、不明な点が多い。かつての同僚も教官も、内容にふれそうになるとかたくなに口を閉ざしてしまう。

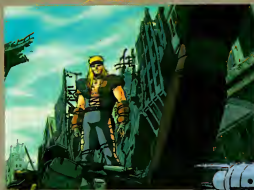
未確認の情報によれば、ガイストのあまりの優秀さを妬んだ同僚が細工し、彼は実弾訓練中に多数の仲間を殺してしまった。ガイストは自分の過失に苛まれると同時に、殺戮の中にかつて得たことのない悦びを見い出した……。この情報に対する信憑性は決して高くない。だが、このような伝説が、彼の周辺にはゴロゴロしていると同時に、それなりに真実味を帯びている。真実はやがて幻の如く消えてゆく。

そしてかつてのエリートは、特殊工作部隊という最も冷酷で血生臭い部隊への配属を希望し、自らの手を汚してゆくのだった……。

バトル・スーツ ファイテックス

近未来を予見し、ロボットやモビルスーツと一味違ったファイティングスーツが、この「ガイスト」には登場する。それがバトル・スーツ〝ファイテックス〟だ。

『近未来、マシンロボットから、人間自身の肉体や頭脳が、その力を取り戻すだろう。本作品では、モビルスーツとは異なり、日本の昔のよろいのように、人間の形にフィットし、肉体の強さによって初めてその力が発揮できるという、バトルスーツ〝ファイテックス〟を出現させた。一見、鬼のように見えるコスチュームだが、その動きは人間的で、視聴者が主人公を、より身近に感じられるようになっている。』(プレス・シートより)

登場人物により、形は様々だが「装鬼兵」の名前通り、その外観は〝鬼〟を連想させる。特に、ガイストのつけるファイテックスのマスクからは冷酷な光を帯びた青色の瞳だけがのぞき、その周りをとりかこむ金属質のプロテクトガードは、さながら彼自身の角のように上方へと向って伸びている。バトルスーツを身にまとい、バズーカを片手に現れる彼はまさに一個の幽鬼と化す。

M.D.GEIST SPECIAL

◀ガイストのスーツは、暴走族に襲われた落武者のものだった。彼はそのリーダーであるゴレムを倒し、スーツを自らのものとした。

まず肩部。そして上腕、拳へと、プロテクターを装着する。次はコンピュータ・ボックスを胸に固定。フックがカチリと音をたてる。腰・脚・ひざと、次々にセットされていくプロテクター。パワードスーツを身に付けていく彼のまわりには異様な妖気が漂っている。一つの殺戮機械(マシン)に変貌していくガイスト。最後にマスクを付け、立ち上がる。このスーツを身につけることにより、彼は一人で一軍にも匹敵するほどの破壊エネルギーを有することができるのだ。

ブレイン・パレスへ攻撃を挑まんとするジュラ戦士の前に現われるファイテックスを着けた彼。その迫力は、思わず息を飲むほどだ。

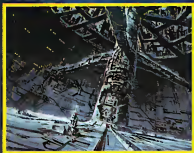
正規軍のファイテックス・スーツ達

バトルスーツ〝ファイテックス〟は、ガイストだけの専売特許ではない。もともとはジュラ正規軍の正式バトルスーツなのだ。ガイストのものよりも形は大人しいが、基本的な構造は同じに作られている。選ばれた戦士しか使いこなすことができないこのファイテックスは、彼らの間では一つのステイタスシンボルとも言えよう。しかも、階級によってもわずかに色や形が異るので、身分関係が一目瞭然である。その点では現代のクルマや服装(ブランド)よりもシビアである。軍隊とはキビシイところだ。

クルツ大佐専用スーツ
色は白色がかったメタリックなモスグリーン。

一般コマンダー用スーツ
色は紫。マスクのツノの形が大佐用と違うのに注目。

M.D.GEIST SPECIAL

プログラムD

ジュラ星正規軍の戦闘システムには4種類のパターンがある。

・プログラムA（アグレッシヴ）
通常の陸海空戦闘。

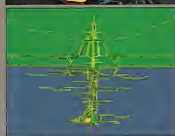
・プログラムB（バーニング）
核戦争を指す。ガイストはこの余波により、幽閉されていた人工衛星から地上へと舞い戻ってきたのだった。

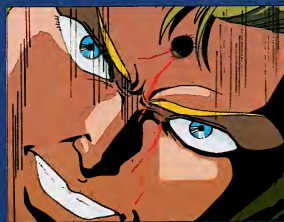
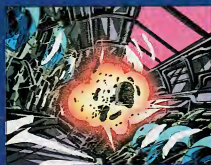
・プログラムC（カタストロフ）
核戦争後の戦い。〝ガイスト〟の物語は、このプログラムCの時代から始まる。惑星ジュラにおける正規軍と新興ネグスローム軍の戦いは、核戦争終結後も激化の一途をたどっていた。しかし、開発途中だった有人パワードマシンの実戦への投入、又、輸送VTOL機の編隊による空艇作戦の成功により、今や勢いはネグスローム側につき、正規軍は壊滅寸前だった。

・プログラムD（デスフォース）
最終段階。

プログラム〝D〟とはジュラ正規軍壊滅後に始動される最強最大の報復攻撃システムの名称である。〝D〟とは〝デスフォース〟の略号で死の軍隊という意味を持つ。コードネームは〝ビリオンバスター〟。プログラムD発令時には数千万のビリオンバスターがジュラ星全土に発動し、全ての生命体に無差別攻撃をしかけるシステムとなっている。その発令は、ジュラ正規軍の戦略中枢センター〝ブレインパレス〟のメインコンピュータにより統治されている。

正規軍元首ライアン議長の暗殺によりプログラムDへの準備が進み始めた。クルツ大佐以下特殊隊とガイストは、ブレインパレスへその解除のために突入する。タイムリミットは11時間と45分だ。

ILLUSTRATION／坂元恵美

M.D.GEIST Film Story

男は死体に擬装し，輸送用VITOL機を待ち受けていた

焼けただれた戦場跡の大地に獲物を待ち続ける男がいた！

西暦が終りを告げて数百年。人類はさまざまな星系へ文化の種子を広げていった。だが戦争の炎は消えることはなかった。この惑星ジュラにおいても……。

正規軍とネグスローム軍の長期にわたる戦闘でジュラは荒廃し、戦場跡には亡骸だけが黒々と横たわっていた。

飛来する一機の輸送用V－TOL。格納庫には、これから始まる降下作戦のために武装したネグスローム兵が待機している。

地獄の様相を呈した地上に、死体に擬装した一人の男がいた。左手にアンカー銃を構えたその男は、V－TOL機が上空にさしかかると、トリガーを引いた。アンカーが機体の腹に突き刺さる！

「ンッ!?」

パイロットが異変に気づいた時には、既に遅かった。男はワイヤーを引き込みコクピットにしがみつくと、何のためらいもなくランチャーを乱射した。

男はＶＩＴＯＬ機を，たった一人で襲撃した。不敵な笑いを浮かべて……

M.D. GEIST Film Story

最も危険な男！

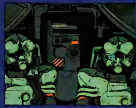
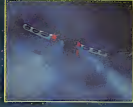
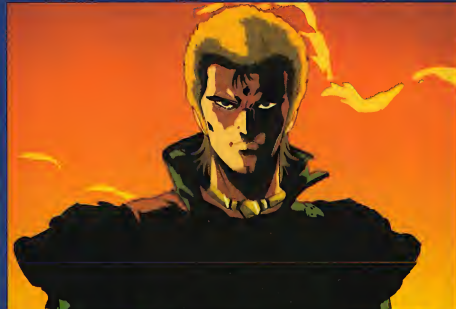
コクピットが大破したVITOL機は大きく機体を傾け、そのまま地面に激突した！　大音響とともに爆発するVITOL機。

大地を覆う熱風の中を、男がゆっくりと歩いて来る。鋭い瞳と固く結んだ口元は、まぎれもなく、生死の境を何度となく渡り歩いた兵士のものだった。

男は大破した機体を見つめ、生存者がいないことを確認すると、不気味な笑いを浮かべた。額に描いた傷跡から、しらじらしく血が流れている。そのようすがいっそう、男の表情を冷酷なものにしていた。

戦うことにしか生きがいを見い出せない男。殺りくだけに喜びを感じる男。無言のままだが、彼の体中から、そんな危険な空気が強烈に発散されていた。

戦場こそ、彼に最もふさわしい場所だった。いや、戦場でしか生きてゆけない男なのだ。

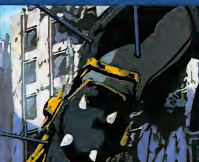
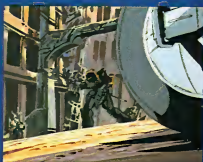
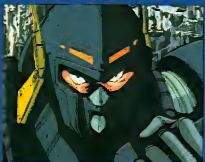
男は氷のように冷たい瞳で，爆発・炎上するＶＩＴＯＬ機を見つめていた

男の名はMost Dangerous GEIST。正規軍特殊工作部隊隊長。バイオクロン原理により、常人をはるかに越えた戦闘能力を有する。だが、その戦い方があまりに狂暴であるため、最も危険な存在とされ、五八四三年、衛星に幽閉される。

しかし、異変が起きた。惑星ジュラにおける核兵器戦の影響は遠く宇宙にも及び、衛星の軌道を狂わせた。軌道からそれた衛星はそのまま惑星ジュラに墜落、〝最も危険な男〟ガイストは今、再びジュラの大地を踏みしめた。

ガイストは周囲を見回し、こうつぶやいた。

「派手な火遊びをやったようだ……」

「派手な火遊びをやったようだ……」

幽閉されていた衛星が不時着　ガイストは再び惑星ジュラに降り立った

無法地帯で繰り広げられる人間狩り

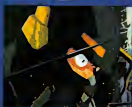
長びく戦争で無法地帯と化した街を、一人の落武者が走って来る。

彼が正規軍兵士であることは、そのファイテックスの様式から知ることができた。

何者かに追われるように、落武者は全力で駆け続けた。ヤリを握る手や顔面から流れる血が、落武者のおかれた状況を、そして今後の運命を物語っていた。

彼に残された道は二つ。ネグスローム軍の追手に抹殺されるか、街をうろつく野良犬どもの餌食にされるかのどちらかだ。彼の意思とは無関係に、このどちらかを選択しなければならなかったのだ。

落武者の行く手を、暴走族のタイヤが遮った。振り返る彼の後ろにも、横にも、野良犬達のバイクが待ち受けていた。落ち武者は、後者の道を選択させられていた。

野良犬どもの後方では、リーダーのゴレムと、その愛人パイアが薄笑いを浮かべ、落武者の最期を見とどけようとしている。

落武者は暴走族に取り囲まれた。彼に生き残る道はない

M.D.GEIST Film Story

獲物は仕留められた

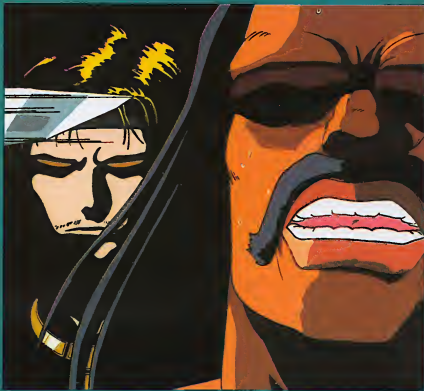
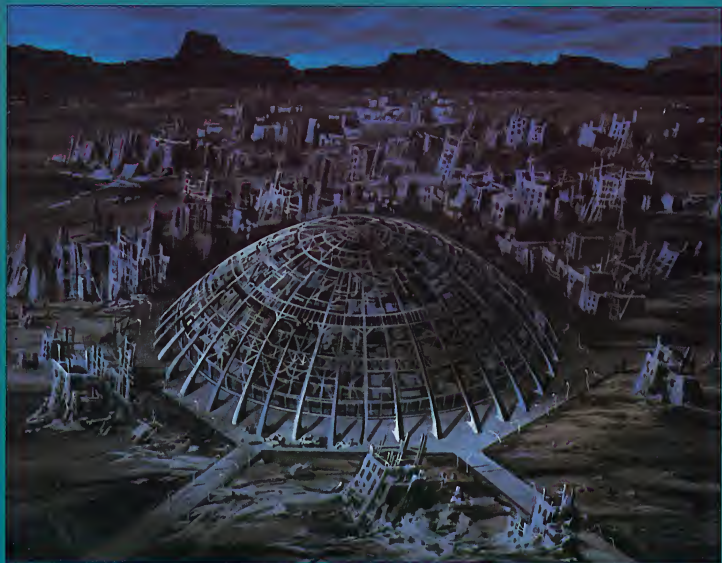
サブ・リーダー格のマッシュの合図とともに、一斉に攻撃が開始された。バイクからアンカー・ロープが発射され、落武者の腕に突き刺さる。鎖がピーンと張る。続いて、もう片方の腕にも、左肩の後、右の腰にもアンカーが刺さった。
バイクはそのまま後へさがり、落武者の自由を奪おうとする。
「くたばっちまいな、落武者野郎！」
マッシュがそう吐き捨てる。
必死でこらえる落武者。鎖はさらに引き絞られた。落武者は、ありったけの力を振り絞り、鎖を引きちぎった。
「今だ!!」
落武者は心の中でこう叫ぶと、一気にジャンプした。ビルを飛び越え、着地した瞬間、落武者の体に矢が刺さった。もはや、どうあがいても無駄だったのだ。

続けざまに、足にも、背中にも矢が突き刺さる。
「グ、グォォ……」
苦しさのあまり呻き声を上げ地面にひざまずいた落武者を、再びバイク軍団が取り囲んだ。
落武者はよろよろと立ち上り、胸に刺さった矢を抜いた。血潮がしたたり落ちる。
とどめを刺すために、ゴレムがマシンのシートから立ち上がった。その殺気を一早く感じ取った落武者は、走って逃げようとする。落武者の脳裡には、すでに〝死にたくない〟とか〝助かりたい〟という思考はなかった。ただ単に、野獣のようなゴレムのもとから離れたいという、恐怖からの逃避だけが彼の体を動かしていた。そのため、敵に背を向けるという、最も無防備な行動を起こしてしまった。
ゴレムは、そんな落武者の後ろ姿を見つめながら、とどめのヤリを放った。
シュン！
空気を引き裂き、ヤリが飛ぶ。ゴレムの意志を引き継いだ愛用のヤリは、まっすぐに、そして正確に目標をとらえる。
グサッ!!
ヤリは落武者の首筋からノドを貫く。勢い余った落武者の体は瞬間宙に浮き、そのまま泥水の中に顔から突っ込んだ。非情なヤリは、そのまま落武者を地面にクギづけにした。
いつものことだ。ゴレムたちにとって、こういう光景は日常茶飯事だったのだ。

ゴレムのヤリはノドを貫いた

再びジュラに降り立ったガイストとゴレムの戦い。だが、勝負はあっけなかった

そこへ、フラリと浮浪者のような男が現れた。ガイストだった。
ガイストは血が噴き出している落武者の頭部からヤリを引き抜くと、ファイテックスを物色し始めた。
「悪くない……」
無表情のまま物色しているガイストの前に、暴走族のメンバービーストが立ち塞がった。
「おめえ何者だ？　みすぼらしいナリしやがって！」
同じくギスタも続いた。
「汚ねぇ手で俺たちの獲物にさわるんじゃねぇ!!」
ガイストはゆっくり暴走族の方を見ると、こう言った。
「これは、お前らのようなゴミには無用の品物だ。俺が使ってこそ役に立つ！」
次の瞬間、暴走族たちは、一斉に飛び出しナイフを構えた。サブリーダー、マッシュの目が異様に燃えている。一触即発！
その時、ゴレムが制止の声を上げた。
「マーッシュ!!　さがれマッシュ、そいつには俺が話す。
いい度胸だ若いの　そいつがほしいようだな。だが勘違いするんじゃねえぞ。そいつは俺たちが殺ったんだ。お前のモンじゃねえ……。お前の生き残る道は二つだ。一つはこのまま俺の部下

M.D.GEIST Film Story

になるか……もう一つは、この俺とファイトして勝つかだ！」
　ガイストは目を細めて、ゆらりと立ち上った。
「……ファイト……？」
　それを見守っていたメンバーたちは、思わぬ展開に驚いていた。
「あいつ本気でやる気か？」
「知らねえんじゃねえか、ボスのこと……」
「知ってたら、正気じゃねえ」
「まぁ知らなくても、奴の命はもう何分もねえぜ」
　そんなささやき声が聞こえてくる。双眼鏡で二人のやりとりを見ていたパイアは、双眼鏡を下ろすと、ニヤリと笑った。
「ルールは？」
　ゴレムのサングラスに映ったガイストが聞いた。
「殺す……それだけだ！」
　その刹那、ゴレムが殴りかかってきた！
　だが、それで勝負は終っていた。ガイストは素早く身をかわすと、腰のナイフでゴレムの両腕を切断した。そのまま後ろに回り込み、ゴレムのこめかみにナイフを突き刺す！
「て、てめえ……きたねえ……」
　断末魔のセリフを残し、ゴレムは息断えた。
「あの世で鬼とやり合う時にはルールブックを作っとけ」
　ナイフを抜きながら、ガイストはそう言った。そして落武者の所へ近より、スーツをはぎ取り始めた。
「やめな！」襲いかかろうとするメンバーを、パイアが止めた。
「兄さん、やるじゃないか……そいつもなかなか強い奴だったけど、あんたの方が数段上だよ。見たところ、あんた宿無しだろう？だったらあたしの所に来ないかい？」
　騒ぎ出すメンバーを黙らせ、パイアはなおも続けた。
「あたしらのボスになってくれれば、不自由はさせないよ、ね。こう見えても、私は軍のお偉ら方にもコネがきくんだ」
「それを全て教えるなら応じないこともない。まず、今何年だ？」
「何年って……あんた……」
「昼寝をしていた時間を知りたいだけだ。大したことじゃない」

ガイストは暴走族の頭(ヘッド)になった！

ガイストは、暴走族の本拠である古いドームに案内された。外で待機するメンバー。

「確かに俺たちは、今まで何度も姐さんの知恵で危ない所を切り抜けてきた。だが今度ばかりは解せねえ！」

怒鳴るギスタをマッシュがおさえる。

「まあ待て！　姐さんには考えがあるに違いねえ……。もし、俺たちを裏切ることがあれば、いくら姐さんでも……」

持て遊ぶナイフが、怪しい光を放った。

ドームの外では，マッシュ以下の部下たちがようすをうかがっていた

M.D.GEIST Film Story

ドーム内では、パイアがガイストを誘惑している。

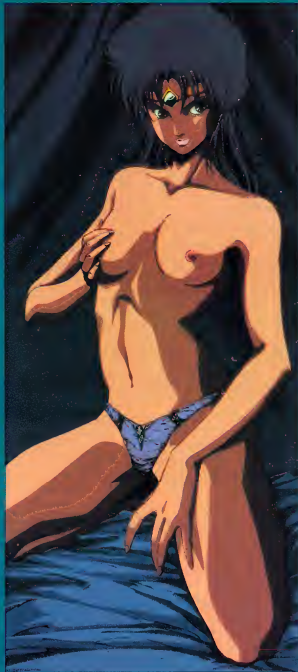
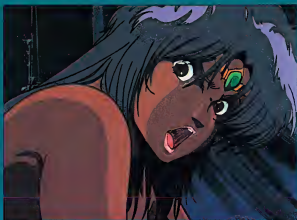
「開発中だった有人パワード・マシーンが実戦に投入されてから、ネグスロームの方がずっと有勢さ！　正規軍は壊滅状態ってとこね……。でも、そんなこと、今はどうでもいいじゃない……ね」

パイアは服をぬぎ、ガイストに体をあずけた。だが、ガイストは引き離した。

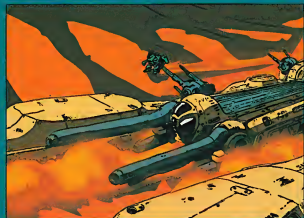
「どけ！　ほしいのはお前の情報だけだ」

「何するんだい、この不感症野郎！」

だが、パイアはガイストに惚れ込んだ。

「あたしはもう離れないよ。こいつは並の奴とは違う何かを持っている……こいつにくっついて行きゃ、死神だってよけて通るはずさ!!」

ガ……イ……ス……ト　強そうな名前ね……

何するんだい!?

「私はもう離れないよ……」パイアはそう心に決めた

M.D.GEIST Film Story

正規軍援助のため踊り出たガイスト

ブロング・ヒルズ。昼間。
ガイストは高台から、双眼鏡を見ていた。双眼鏡には、はるか彼方の荒野を驀進する正規軍の陸上軍艦ノアガルドスが写し出されていた。
正規軍のエンブレムや艦橋は戦闘のため傷つき、見るからに痛々しい。パイアの言うとおり、今や正規軍が壊滅状態であることは明らかだった。その証拠に、本来、前戦に出ず後方から友軍を支援するはずの陸上軍艦が単独で戦場を走り、さらにネグスローム軍のハワード・マシンのなぶり物にされているのだ。
ガイストは何かを確認するかのように頷くと、三輪バイクに乗った。髪を切り、サングラスをかけたガイストは、昨日までの浮浪者然とした姿とは見違えるほどイイ男になっていた。
ガイストに代わり、双眼鏡を見ていたパイアが叫んだ。
「大物のようだわガイスト！　あんた運がいいよ。だけど、正規軍に肩入れしても何にもならないよ」
「強者の方につくばかりが金儲けの論理じゃないことを教えてやる」
ガイストはそう言い残すと、マシンを発進させた。そのまま一気に、追撃を受けているノアガルドスへ向かって行った。

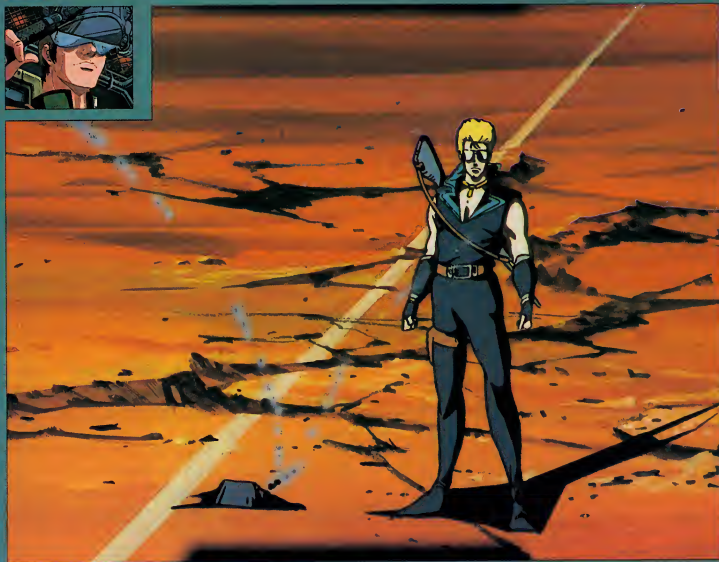
ガイストの進撃にメンバーも続いた

「フン！　金のない奴らだったら、骨折り損じゃないか。ネグスロームを敵にして、勝ち目があるって方がどうかしてるよ!!」
そう言ってむくれるパイアだったが、ガイストの底知れぬ迫力に、密かな予感を感じていた。
（あいつなら、やるかもしれない……）
ガイストが岩山を駆け下りてゆくとすぐ、パイアは打ち合わせどおり信号弾を撃ち上げた。青空に閃光がはじけた。
「合図だ……」
遠方で待期していたマッシュがつぶやく。相棒のビーストが声をかけた。
「おい、本当にネグスロームの奴らとやりあうのかよ？」
マッシュはトレード・マークの帽子をいじりながら、ぶっきらぼうに答えた。
「やらなきゃ、俺達の方があのバケモノ野郎にやられちまう。どっちに転んでも、おんなじよ」
そう言ってバイクのエンジンをふかすと、ガイスト同様、一気にノアガルドス向けて走り出した。他のメンバーも次々に発進した。岩山に響くエンジン音。
マッシュも、ネグスローム相手に本気で勝とうとは思っていなかった。だがパイアのように、ガイストの力に賭けてみようと決意したに違いない。

クルツ大佐の前に現われた謎の男

ノアガルドス艦内は、正規軍兵士の叫び声が飛びかっていた。
「第二エンジンがオーバーヒート気味だ、冷却剤を投入しろ!」
「左前部車輪の回転がにぶいぞ! 速度を落とすな!!」
「敵パワード・マシンの数、側面四機、後方三機確認。後方、中心部は戦闘指令機のようです」
ノアガルドス艦長・クルツ大佐は、敵の執拗な攻撃に苦々しくつぶやいた。
「しつこいゴキブリ共め……! 後方機銃はどうした? 弾幕が薄いぞ!」
オペレーターの一人が答える。
「負傷兵が多くて、敵歩兵の動きについていけないようです」
クルツ大佐は司令室から出て行きざま、こう言い残した。
「私が戻るまで現在の速度を維持しろ! ファイテックスも準備をさせておけ!」

クルツは後部銃座につくと、機銃を撃とうとした。その時、銃座の天井に敵のパワード・マシンが! 天井のガラスにヒビが入る。焦るクルツ。
その危機を救ったのはガイストだった。思わぬ加勢に見下ろすクルツ。
その時クルツは、はっきりと見た。胸に輝く「M・D・S」のプレートを……。

M.D.GEIST Film Story

ガイストと暴走族のメンバーは、次々にネグスローム軍のパワード・マシンに襲いかかった。ネグスローム軍も負けてはいない。パワード・マシンの砲塔を回転させ、暴走族を狙い撃つ。戦場に響く爆音と悲鳴。
だが、ガイストは並の者とは違っていた。バイクに取り付けてあるヤリを構えると、ジャンプしてパワード・マシンのコクピットを貫く！　間髪を入れず別のマシンに飛び移り、キャノピーを割ると頭にナイフを突き刺す！　ハンスは驚嘆の声を上げる。
「あいつ何者だ！　すごい奴……」
敵が全滅すると、パイアが現れた。
「さて軍人さん、私の兵隊は高くつくよ」

ガイストは謎の言葉を残した。青ざめるクルツ!

「まずは礼を言わせてもらおう。Mr.ガイスト。君のおかげで、我がノアガルドスは危機を脱することができた」
「私も元は正規軍に所属しておりました。戦闘に参加できて光栄であります」
クルツとガイストは握手を交した。そこへパイアが売り込みに口を出した。
「まぁまぁ、固苦しいあいさつはそれ位にして……本題に入ってもらいましょうか?」
クルツがパイアの方を見た。
「見たところ民間人のようだが……あなたは?」
「このガイスト先生のマネージャーさ。この人の強さは、わかってんだろ? だったら、よく考えておくれ」

M.D.GEIST Film Story

少し間をおいてクルツが言った。

「返事とは？」

「お宝に決まってんだろ！　ふざけんじゃないよ！」

「黙れ！　ハイエナめ！　貴様らに義理だてするほど私は落ちぶれていない」

クルツの態度に怒ったパイアは、ガイストを引き連れ出て行こうとした。

その時ガイストは、クルツを見つめ、低い声でこうつぶやいた。

「クルツ……オービルド、フォルゲイン・シュトライム……！」

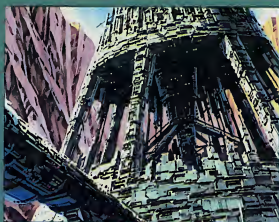
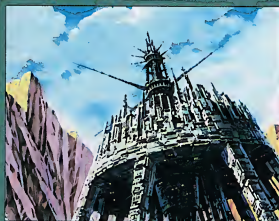
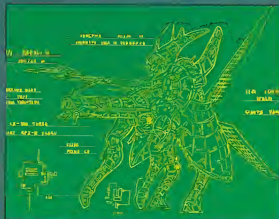
それを聞いたクルツが、一瞬青ざめた。ガイストとパイアはそのまま出て行く。クルツの後ろから、ハンスが質問した。

「彼らをこのまま帰すんですか？」

「そうだ。奴は我々にとって危険すぎる！　奴の首についている金属のプレートを見ただろう……あれはM・D・Sの証なのだ」

「M・D・S？」

「お前たちのように新しい者は知らんだろうが、初期大戦においてM・D・Sは最も危険な存在として恐れられた。その余りにも強大な戦闘能力を持つが故に、組織の中では不必要と見なされた兵士たちなのだ……」

FINAL
PROGRAM－D
DEATH-FORCE

プログラムDの発動を阻止せよ!!

「これから極秘にしていた我々の任務を説明する。しっかりと頭に叩き込んでおけ」

ノアガルドスの会議室で作戦を説明するクルツ大佐。そこにガイストの姿もあった。正規軍兵士たちはガイストを救世主扱いし、作戦参加を熱望したのだ。クルツはそれに折れた。そしてもう一つ、クルツにはある企みがあった……。説明を続けるクルツ。

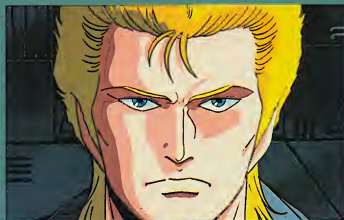
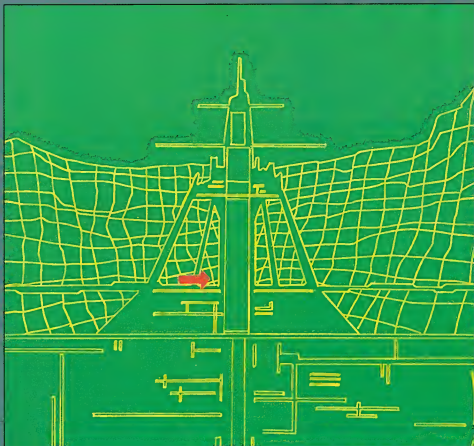
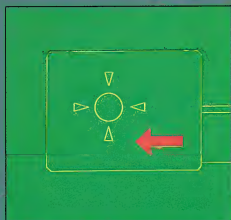
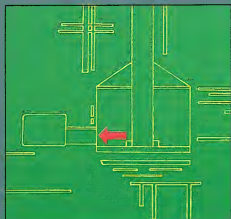
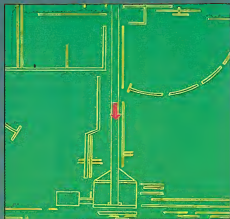
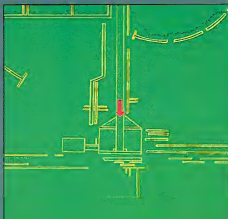
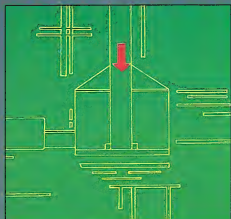
「これが戦略中枢センター、ブレインパレスだ。ここでは現在、戦闘凍結状態のままプログラムDへの準備が進んでいる。我々の任務はこのブレインパレスに突入し、プログラムDの発動を阻止することにある」

正面のモニターにブレインパレスの見取図が映し出され、続いて〝D〟の文字が浮かぶ。スクリーンに断続的に文字が出てくる。ガイストとパイアは、じっとスクリーンに見入っていた。

クルツ大佐の説明が続く。

「〝D〟とはデスフォースの略号だ。デスフォースは、正規軍における最大・最強の報復攻撃システムのことだ」

惑星全体がコンピュータに制御されているジュラでは、あらゆる決定をコンピュータが行う。それは正規軍においても例外ではなく、中枢コンピュータは今まさにプログラムDを発令しようとしていた。

M.D.GEIST Film Story

コンピュータが〝正規軍は壊滅した〟と判断すると、報復として全ての生命体を滅ぼそうとする。それを阻止しなければ、クルツ以下正規軍兵士の生き残りは、味方の攻撃で殺されることになるのだ。

「コードネームはビリオンバスター。ビリオンバスターは全ての生命体に反応し、無差別掃射撃をしかける。プログラムD発令時には、数千万のビリオンバスターが全土を覆うことになる。

四日前、サンドリア・ガーデンにおいて正規軍元首ライアン議長が死亡したことにより、ブレインパレスは最終段階に入った。発動までに残された時間は十一時間と四十五分。ノアガルドスで正面から突入し、ファイテックス装備のハンス、ラスター、ジャック、サカモト、そしてMr.ガイストと私の六人で解除ルームへ向かう。最終目標がここだ！」

見つめるガイストの瞳が異様に輝いた。

荒野を走るノアガルドス。艦内の薄暗い武器庫にガイストがいた。モータードライバーが回転し、ファイテックスの関節部分が固定されてゆく。そこへパイアが現れ、静かに階段を降りてくる。

「やってるね……フフフ……。でも、こんな埃臭い所によくいられるね……。

あんたはやっぱり本物だったねェ、あたしの目に狂いはなかったよ。

ねェ、あんたとあたしが組めば、何だってできると思わないかい？　この仕事が終れば大金も入るし、二人だけで遠くの街へでも……」

だが、ガイストはパイアに耳を貸そうともしない。

「人の話くらい聞いたらどうなんだい、チキショウ！」

そう言って出て行くパイアに、寂し気な表情が……。

M.D.GEIST Film Story

パイアは、ガイストが何を考えているかつかみきれなかった

M.D.GEIST Film Story

作戦室に一人残るクルツ大佐。スクリーンには、ブレインパレスの見取図が映っている。
見取図の通路部分を、光の点滅が中心部へ向かって進んでゆく。
光が中心部にくると、一画にワイヤーフレームが出る。そのフレームが回転すると、やがて立方体になり、中に人型のモデルが現れた。
一見ロボットのようなそのモデルが現れると、クルツ大佐はニヤリと笑った。
クルツ大佐は、明らかに何かを企んでいた。不吉な何かを。クルツの目が暗く輝く。
ノアガルドスは、土砂降りの雨の中を走り続けた。

扉を開け、光の中に鬼のようなガイストが現れた！

格納庫に待機している兵士たちは疲労と緊張でグッタリしていた。
「どうした！ 元気を出せ!!」
クルツの激励も効果がなかった。そこへファイテックスを装備したガイストが来た。
「……さぁ、行こうか!!」
鬼のようなガイストの姿に嘆息がもれた。

M.D.GEIST Film Story

ブレインパレスで待ち受けるマシン

ついにノアガルドスは、ブレインパレスに着いた。虫の大群のようにタワーにたかっている攻撃マシン。

ノアガルドスの主砲が火を吹いた。激しい攻防の幕が切って落とされたのだ。

ノアガルドスは砲撃を続けながら進撃、ブレインパレスに正面から突っ込んだ！

「うお――っ!!」

建物のカベを突き破ったノアガルドスから、ガイスト以下、正規軍兵士が叫び声を上げながら中枢部へ向けて突撃を開始した。

襲いかかる怪鳥のような攻撃マシン。ガイストはヤリをマシンに突き刺し、床に叩きつける。さらにヤリを左手に持ちかえ、銃でマシンを撃ち落とした。

「中央のタワーまで走れ！　止まるな!!　死にたいのか！」

クルツの指令が爆音とともに響く。

次々に襲いかかる攻撃マシンに、正規軍兵士は一人ずつ倒されてゆく。

あるものは砲撃で吹き飛ばされ、またあるものは鋼鉄の足で踏みつぶされた。

残ったのはガイスト、クルツ、ハンスの三人のみ！　しかしハンスは、中枢部のタワーにたどり着く寸前に、攻撃マシンのビーム砲を背中に浴び、瀕死の重傷を負ってしまった。

ガイストはタワー内に三人がたどりつくと、シャッターを下ろした。続いてクルツがエレベーターの扉を開ける。ハンスを抱き起こすクルツ。

「ハンス……しっかりしろ！　くたばるような傷じゃないぞ、生きるんだ！」

「……大佐……Mr.ガイストと協力し……解除を……」

それだけ言ってハンスは息を引き取った。クルツはゆっくり振り返ると、ガイストに言った。

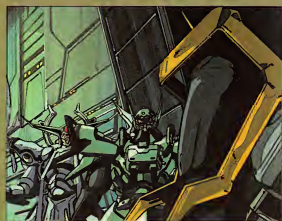
「また……全員死んだな……」

無言のガイストにクルツは続けた。

「いや……お前が殺したのだ！」

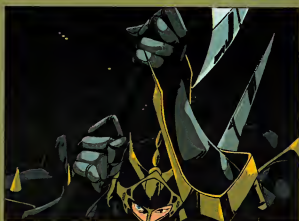
中枢室の前にはファイナルストライカーが！

M.D.GEIST Film Story

迫り来るファイナルストライカー ガイストの腹部から鮮血が飛ぶ!!

クルツとガイストの乗ったエレベーターが止まった。いよいよメインルームに着いたのだ。ドアが開くと、そこに一体の彫像が。クルツは指輪から光を発すると、彫像の額に当てた。動きだす彫像。これこそ、メインルームの守護神・ファイナルストライカーなのだ!

「さらばだMrガイスト。いや、M・D・S。戦うことしか知らない悪魔め!」

「俺を幽閉した時も、あんたはそう言った」

クルツはかってのガイストの上官であり、ガイストを衛星に幽閉した張本人だったのだ。クルツはガイストを残したまま、メインルームへ入って行った。ガイストはファイナルストライカーにバズーカ砲をみまうが、逆にオノで反撃され腹部を負傷した!

振り下ろされるオノを受け止めると、ガイストは柄をへし折った。折れたオノをファイナルストライカー目掛けて投げつける。身をかわしよけるスキをつき、ガイストはファイナルストライカーに襲いかかる！

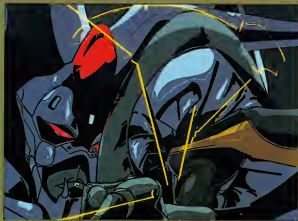
ストライカーはシールドで防ごうとするが、一瞬速く、ガイストの右パンチがめり込んだ。右左の連打がファイナルストライカーの顔面、胸、腹に叩き込まれる。

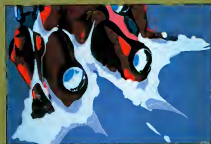
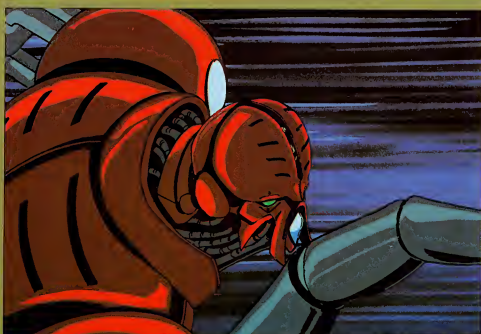
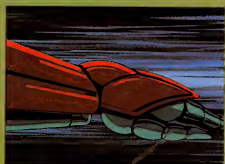
ファイナルストライカーは次第に体勢をくずし、壁によりかかり、ついにダウンした。ガイストの勝利……と思われた次の瞬間、異様なできごとが！

ファイナルストライカーの目の中の光が変わると、体の表面が溶け始めたのだ！

全身からドロドロの液体が流れ続け、床に広がってゆく。

ガイストは身構えたまま、なり行きを見守っている。

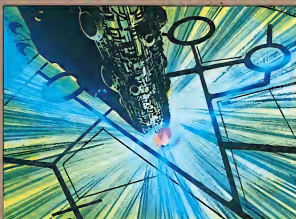
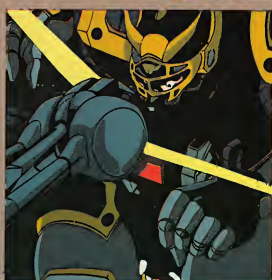
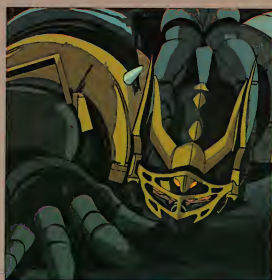
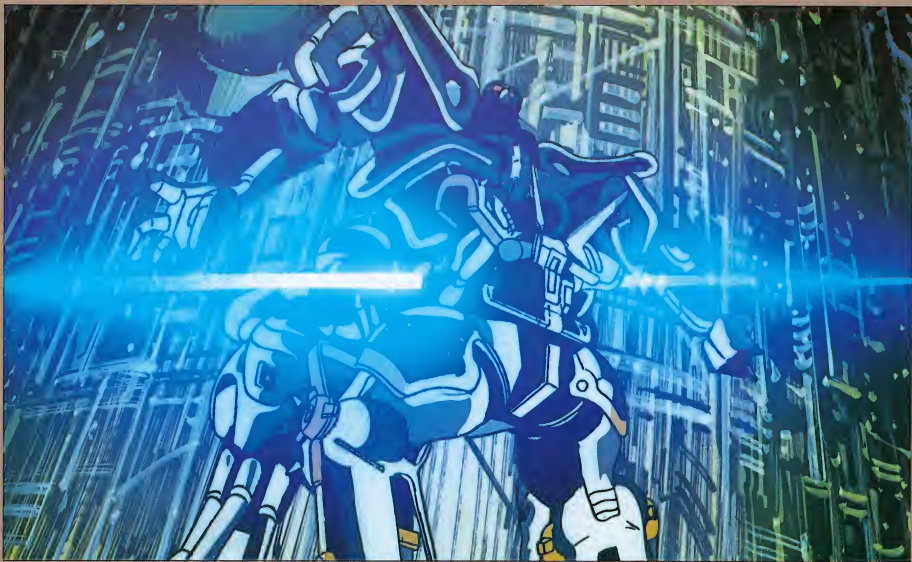
液体が流れ尽きた時、そこには全身真赤なロボットが現れた！　呼吸をするたびに表面の継ぎ目が開く。不気味な機械音。これがファイナルストライカーの正体だった。

M.D.GEIST Film Story

影像はガイストにかなわないと見るや、表面を溶かしロボットに!!

M.D.GEIST Film Story

正体を現わしたファイナルストライカーは、ガイストの首をつかむと渾身の力で締めつけた。体表面のシールドが取れた分、パワーアップされたロボットの攻撃に、ガイストは苦戦した。

「ガフッ」

マスクの下から血を吐くガイスト。もはやこれまで……そう思った時、ガイストは相手の弱点に気づいた。腰のナイフを抜くと、思い切りストライカーの頭部の継ぎ目に突き刺した。頭部から放電したストライカーはついに爆発!!

M.D.GEIST Film Story

壮絶な死闘にも終りの時がきた

（勝った！）

そう思った時、ガイストの体は大きくはじき飛ばされた。何が起きたのだ!?

正攻法では勝てないと知ったファイナルストライカーは、なんと骨組みだけになった自分の体を各パーツごとに分解させ、空中攻撃に移ったのだ。

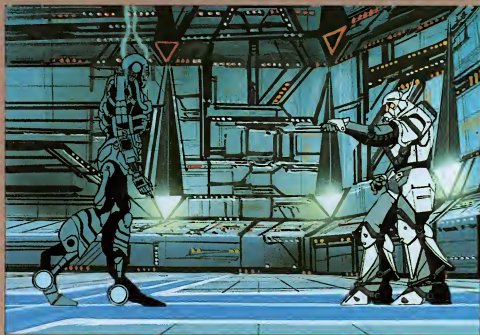
猛スピードで撃いかかる腕、脚、そして胴体！　ガイストはアンカー銃を撃ち、天井に逃れようとするが、体力の消耗が激しく落下してしまった。

ガイスト絶体の危機！　勝ち誇ったように空中を飛び交うファイナルストライカー。

いよいよとどめを刺そうと、分解していた各パーツが合体を始めた。

（今だ！）

ガイストは切れたケーブルを握ると、上半身と下半身が合体する直前、継ぎ目に自分の腕をはさみ込んだ！　閃光が走った!!

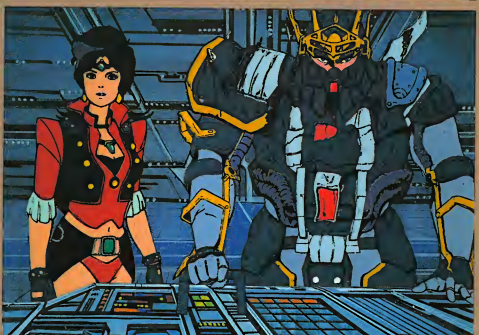
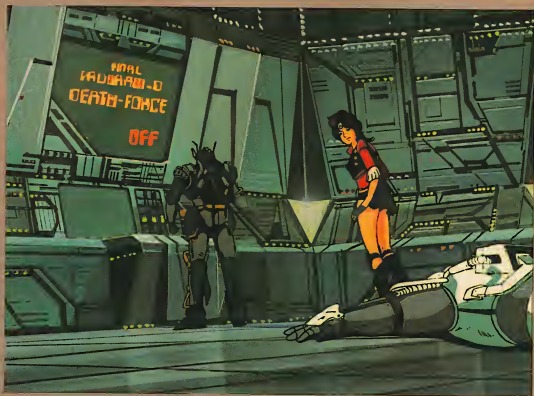
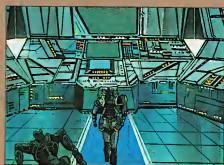
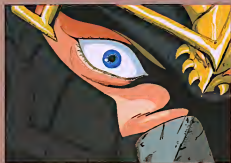
〝D〟を解除したクルツ大佐
だが〝悪魔〟は生きていた!!

M.D.GEIST Film Story

クルツは中枢のコンピュータルームで、プログラムDを解除した。
「プログラムDハ発動ヲ解除、ブレインパレスハ現状ヲ維持シマス」
コンピュータの声を聞くと、クルツは仲間に無線連絡した。
「〝ロングトーム〟より〝スフィンクス〟へ。作戦は成功した。以上」
クルツは顔を上げ、つぶやいた。
「ハンス、ラスター、ジャック、サカモト、ジョン、ルイス……お前たちの死は無駄にはならなかったぞ……悪魔が一人、この世から消えたのだから……」
その時、コンピュータルームの扉が開き、体から煙を上げたファイナルストライカーが入ってきた。
「おお、やはりな……」
だがストライカーは二、三歩近寄ると、そのままくずれ落ちた。その後ろにはガイストが。目が異常な殺気で燃えている！
「クックック……」
うつむいて自嘲するように笑うクルツ。ガイストはクルツの顔面をつかむと、そのまま握りつぶすのだった!!

FINAL
DEATH-FORCE
OFF

DEATH-FORCE

M.D.GEIST Film Story

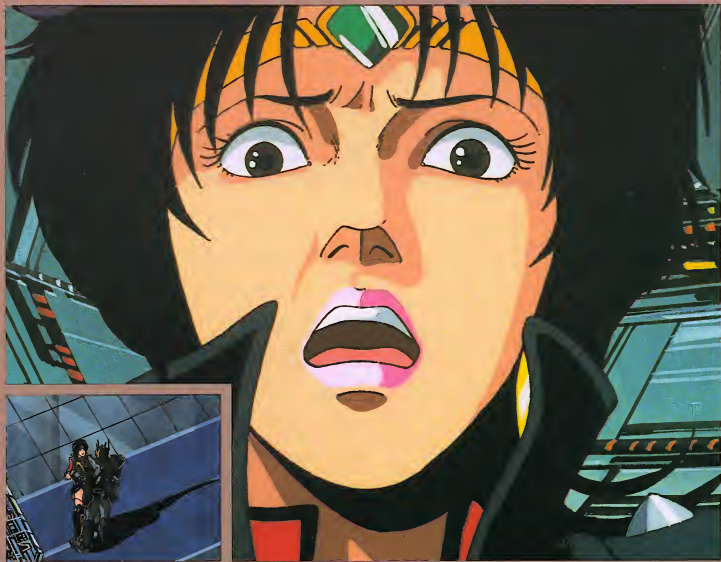
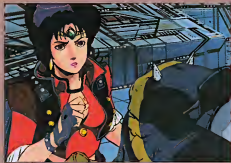
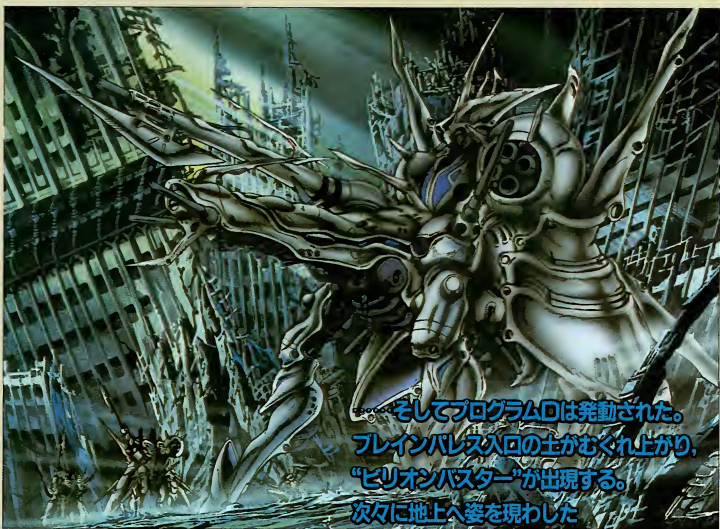
そして"D"発動

パイアがコンピュータルームへ駆け込んで来た。

「ガイスト!! 殺ったんだね……大佐を……上も全員殺られたよ……私は隠れてたから無事でいられたけど……。でも、いいや! あんたが生きてたんだからね!」

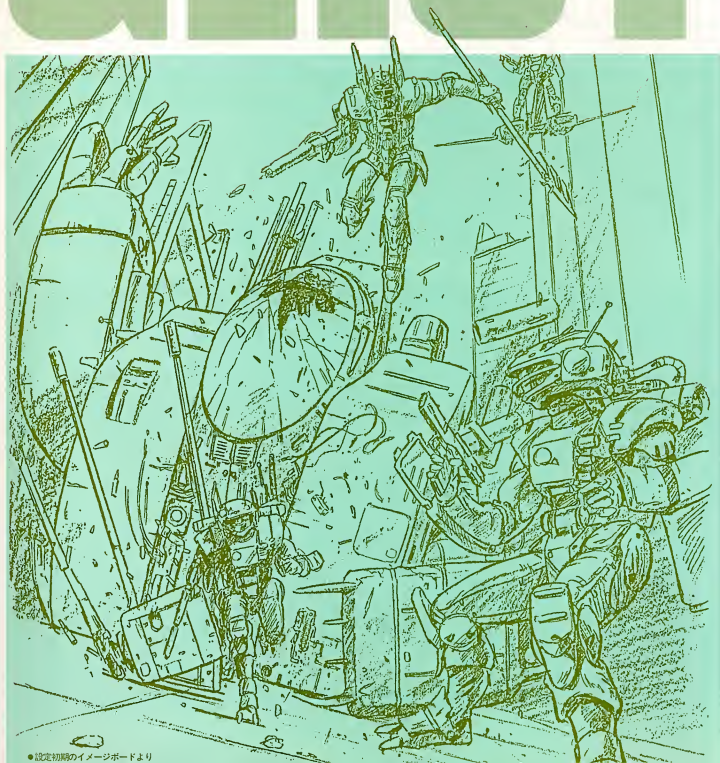
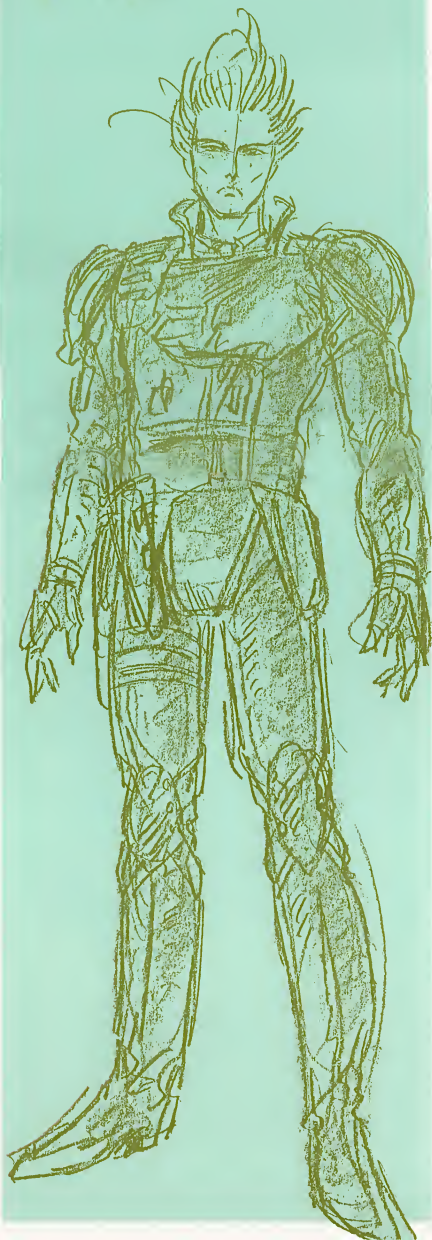
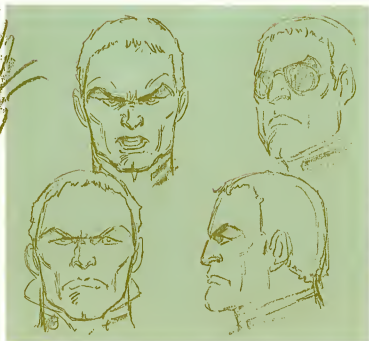
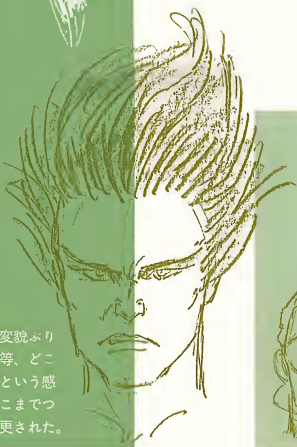
だがガイストは、パイアの方を見ることもなく、コンピュータのボタンを操作している。スクリーンに映し出された"D"の文字。

「ガイスト……何? これ何よ!? あんた何考えてんのよ!」

「プログラムD、デス・フォースハ発動サレマシタ」

ガイストはパイアの首をつかみ、無表情に言った。

「俺のゲームは、まだ終っちゃいない。これから始めるんだ!!」

“ビリオンバスター”は
まるで血に飢えた悪魔のように
惑星ジュラ全土を覆い尽くした。
太陽が落ちていく。
ジュラに最後の夜が訪れようとしていた。
夕焼けの中に立つ“ビリオンバスター”。
むき出しのビルの鉄骨が
まるで十字架のように見える。
……こうして惑星ジュラにおける
人類の歴史にピリオドが打たれた。
ガイストだけを残して……。

●設定初期のイメージボードより

キャラクター設定当初のガイストのラフデザイン。「怒髪天をつく」という言葉があるが，まさにその通りのヘアスタイルだ。現在よりもやや老けた感じだが，その分マスクは甘い。左ページの表情には細川俊之かアランドロンかといった雰囲気すら漂っている。(「Most Dangorus Man」という名前のあとに“For Ladies”と付け加えたくなるほどだ。) しかしハードボイルド・Mr.ガイストとしては，もう少々精悍さが欲しいような気がする。又，バトルファイティングスーツも迫力に乏しく，ありふれている。ガイストの線が細いのも気になる点だ。そのあたりを考慮して，決定稿は作られた。

各キャラクターのイメージデザイン。
全体的に、初期設定の方が大人びている。特にハイアの変貌ぶりには驚かされる。ヘアスタイル、コスチューム、顔付き等、どこを取っても初期の方が女っぽい。色気ムンムンの〝姐御〟という感じだ。ただ、セル画の簡略化された線にそのムードはどこまでついていけただろうか。キャラはより軽く、シャープに変更された。

STAFF INTERVIEW

二宮常雄

キャラクターデザイン
代表作「破裏拳ポリマー」、「宇宙の騎士テッカマン」他。人気・実力とも第一人者。

現実的(リアル)で、人間味のあるキャラクター達。もっとクサイ芝居もやらせたい

「キャラクターで最も思い入れがあるのは、やはりガイストですね。最初にシナリオを読んだ段階で、大体のイメージが浮かびました。ストーリーが徹底したハード・バイオレンス・アクションなので、キャラクターデザインもそれに耐えうるように仕上げました。基本になったのは、『マッドマックス』や『ターミネーター』のあの世界観ですね。最初は目や髪に、もっと〝狂気〟という感じが出ていたんですけど、徐々にリアリティーを加えていって修整しました。

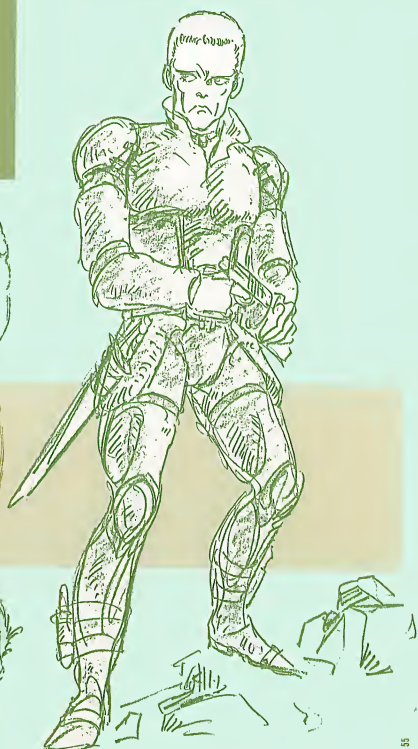
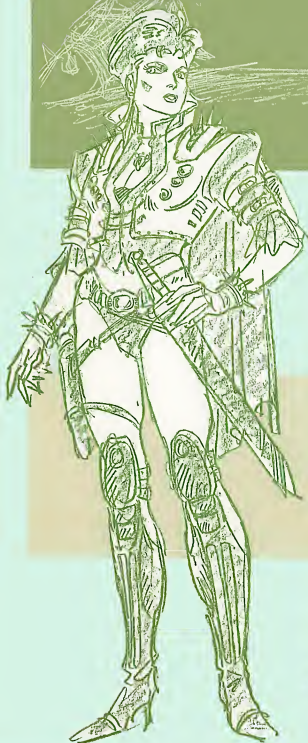
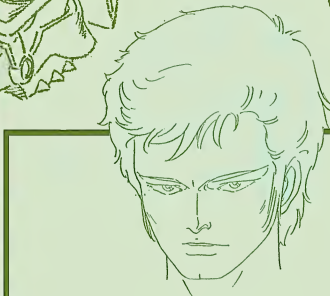
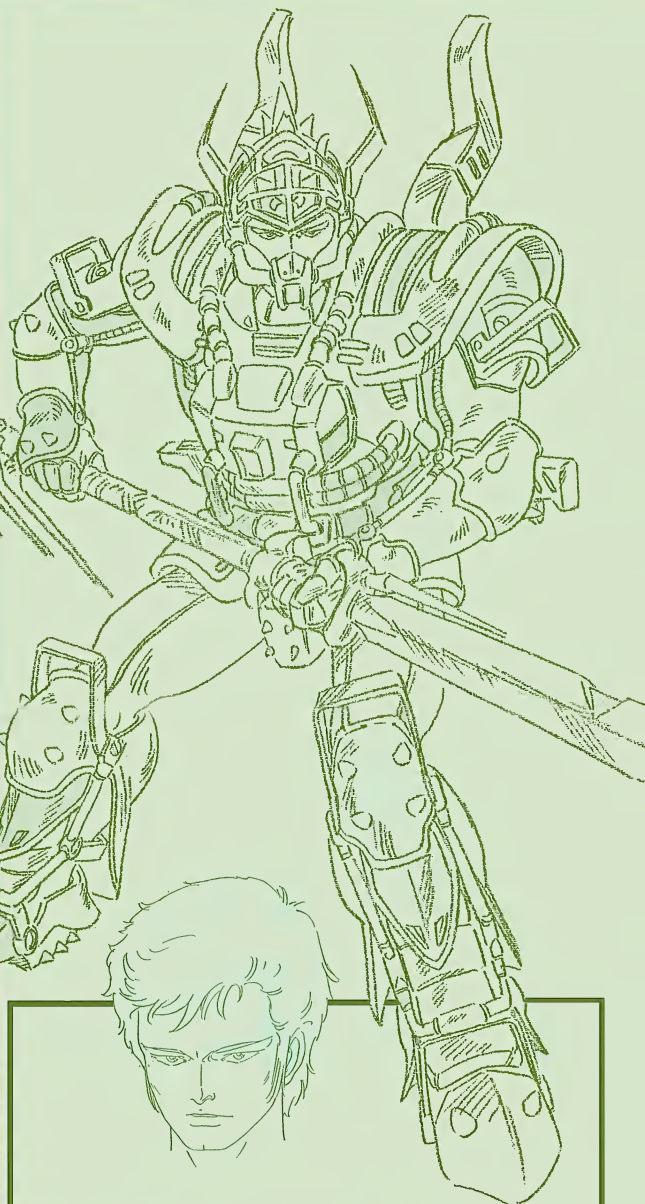
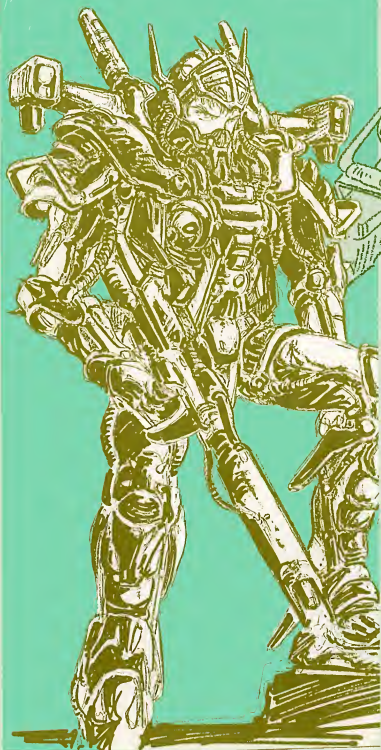
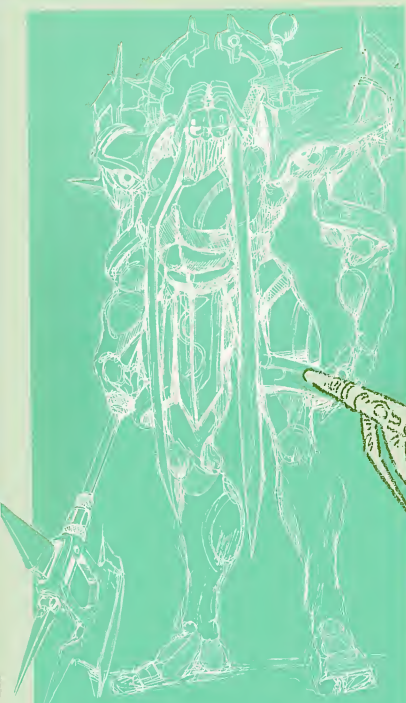
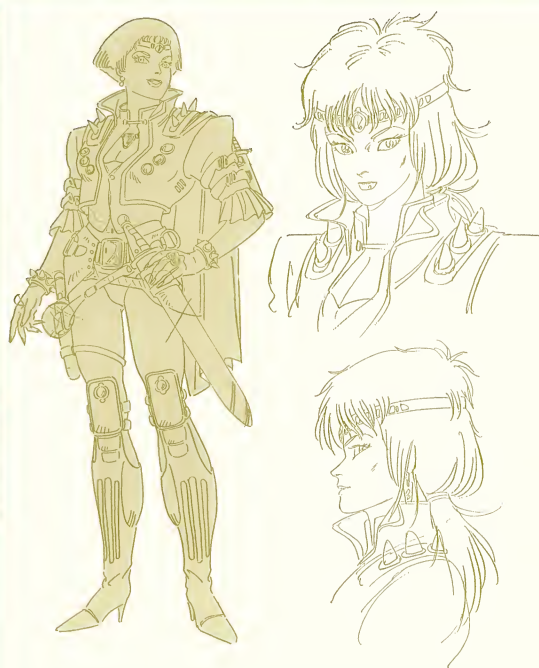
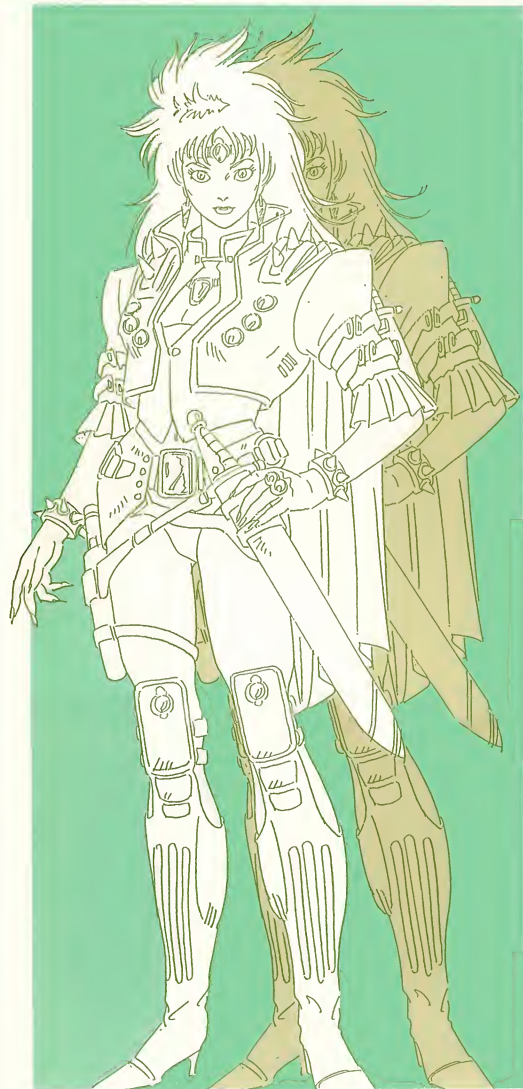
パイアも、既成の女性キャラの概念を破る、独特の味が出せたと思いますね。強さと色っぽさとやわらかさを同時に持つ姐御です。本編にラブシーンがありましたけど、あれだけ大人っぽい演技ができて当然のキャラクターだと思いますね。えっ、僕の理想が反映されてるかって⁉ それはどうかな(笑)。

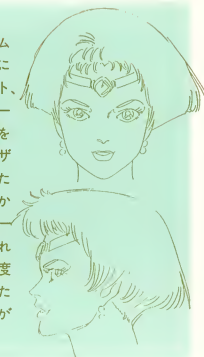
クルツはピンと背筋を伸ばした、いかにも職業軍人という感じを出しました。今振り返ると、もう少し工夫する余地もあったかな、と思いますけど、作品全体の雰囲気にはマッチしていたと思います。

暴走族のリーダー・ゴレムも、自分では気に入っているキャラクターの一人です。デカイ体と力にものを言わせた絶対的な強さは、サブリーダー・マッシュとは正反対のタイプですね。マッシュの方は、知的で、ホモ・セクシャルな怪しい魅力を持ってます。ドイツ軍っぽい帽子を、ちょっとハスに被るところは、『愛の嵐』の世界を意識しました。個人的には、マッシュはもう少し細身でも良かったと思いますけどね。

僕は、ドラマ作りには〝人間味〟が必要不可欠な要素だと思うんです。『ガイスト』のキャラクターも、そういう〝人間味〟が汲み取れるように仕上げたつもりです。本編はアクションシーンが中心でテンポ良く進みますが、もっとからみのある、俗に言う〝クサイ芝居〟も見たかったですね。

とにかく、大畑君を中心に、若いスタッフがガンバッて完成させた作品なので、画面の隅々までエネルギーが満ちてます。是非、一人でも多くの方に見てもらいたいと思います。」

やはり当初の設定表よりパイアとクルツ大佐。ここでもパイアはまだお色気ムンムンである。今よりも10才位年上の年増女に見える。クルツ大佐の方にも苦心の跡が見うけられる。サルの様な顔あり，日本のヤクザ屋さんらしき顔ありで楽しめる。特に弁髪の中国人バージョンは笑いを誘う。

左上は，ファイナルストライカーの決定前のデザイン。基本的なラインと、手にヤリを持っていることは変わらないが、顔が不気味だ。アゴの部分が触手のようになっており、（あるいはケーブルのようにも見える）、決定稿のものより生物的な感じがする。
左下のガイストは、大畑氏が原案とほぼ同時期に描いたもの。当初は、このファイテックスを装着し、さらにパワードマシンに塔乗する予定だった。だが、それではあまりにもメカっぽくなってしまうため、ファイテックスだけになった。
右上は、コスチューム・表情が決まった後、ポーズを決めるため描かれたもの。ポーズもコスチュームや顔と同じように、何パターンも考え、その中から最も良いものを選ぶ。最終的に、ポスター用イラストで有名な両手にヤリと銃を持ったポーズに決定した。
右下は、表情がほぼ決まり、髪型に変化をつけたもの。若々しい感じがある。

初期設定よりパイアのデザインコスチュームが決定した後、何パターンもの顔が二宮氏により描かれた。ロングからショート・カット、インディアン風まで、さまざまなヴァリエーションがある。パイアが物語の重要な位置を占めていることもあり、キャラクター・デザインが決まるまではかなりの時間がかかったという。こうして見ると、どのパイアもなかなか魅力的だが、やはり決定稿のパイアが一番いい。本編で見せてくれた、あの洗練されたエキゾチックな雰囲気は、このように何度も何度も検討を繰り返した結果生み出されたものだ。二宮氏の力量がうかがい知ることができる。

STAFF INTERVIEW

作画監督

フリーのアニメーター集団“南町奉行所”のメンバー。代表作『ガラット』他多数

大貫健一

線の多いキャラとメカを原画マンの人達ががんばって描き込んでくれた

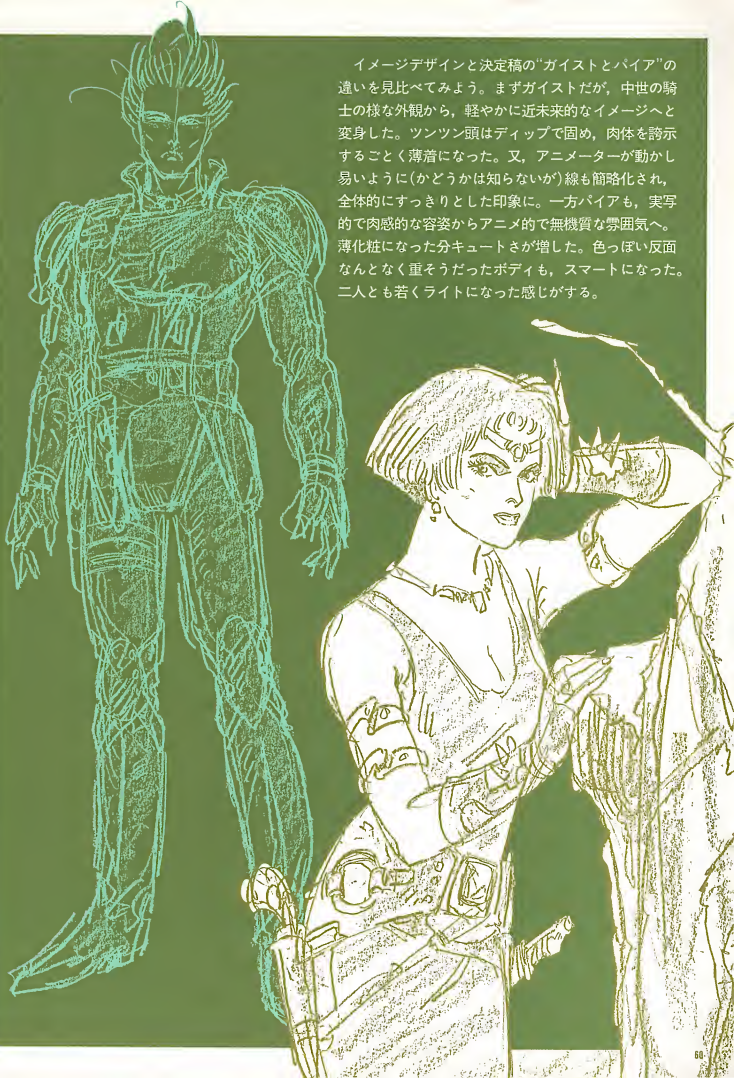
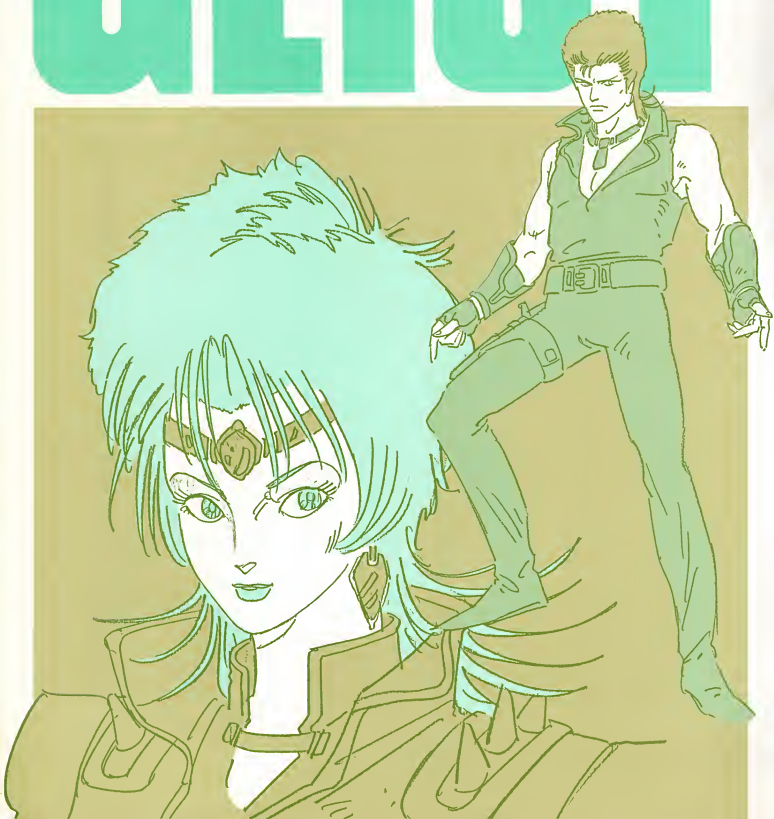
「大畑さんと知り合ったのは、三年位前ですね。日本サンライズのTVシリーズ『超力ロボ・ガラット』の仕事で顔を合わせたのが初めてでした。それ以来のお付き合いなので、『ガイスト』の企画ができて、“一緒にやってくれないか”と言われた時は、二つ返事で引き受けました。

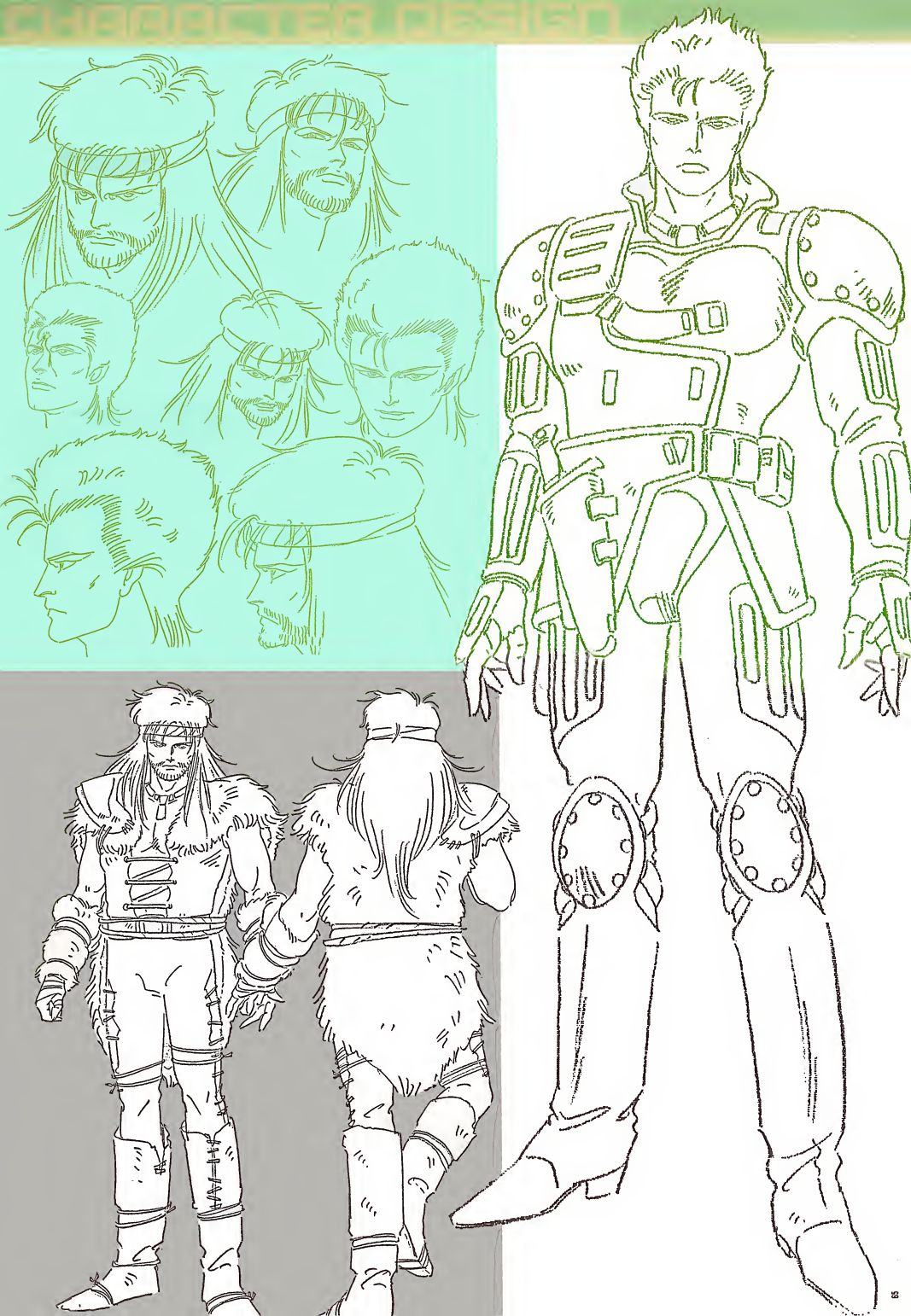
『ガイスト』は、キャラクターもメカも線が多かったので、原画マンの方達は相当苦労したと思います。僕の方は佐野君という作監の補佐もいたし、それほど大変じゃなかったんですけど、それでも線の修整にはウンザリしましたからね。あれを全て描き込んだ原画マンの負担は相当なものだったと思います。でも誰一人不満も言わず、乗ってやってくれたので助かりました。あの異様な乗りはすごかったですよ(笑)。

キャラクターで一番苦労したのはガイストでしたね。最初の頃はなかなか似せられなくて、何度か描き直しました。特徴がつかみにくいと言うか、どこにポイントを置いて描けば良いか、よくわからなかった。そのポイントをつかむまで、結構時間がかかりましたね。一番好きなキャラクターはパイアかな。なかなかかわいいと思います。

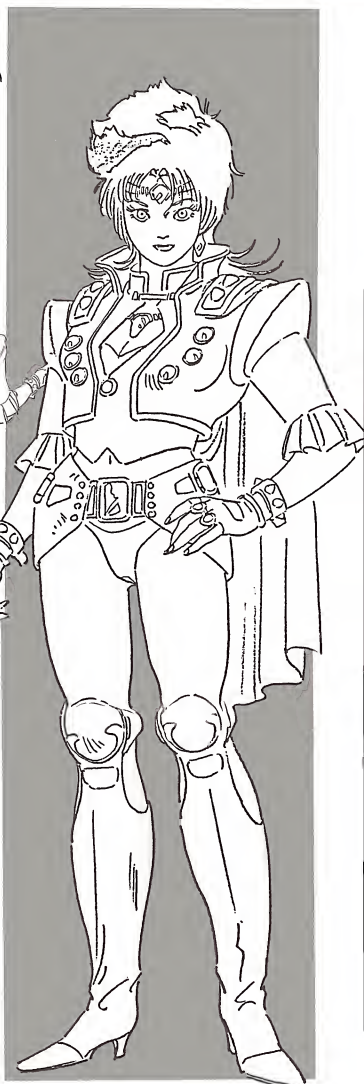
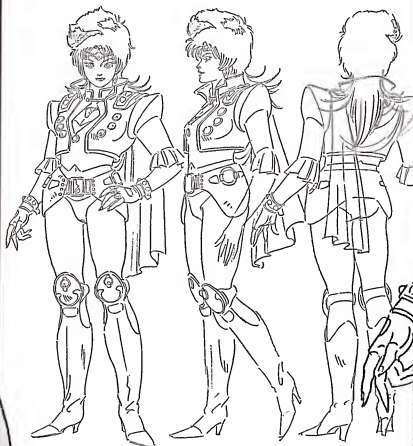
もともと絵が好きでこの世界に入りました。業界のことは何も知らずに入ったので、初めの頃は見よう見真似でしたね。今は、フリーのアニメーター集団“南町奉行所”に所属しています。以前、『ダーティペア』で一緒に仕事をしていたメンバー三人が中心になって結成しました。現在六人でやってます。各自フリーでやっているので、しがらみがなく気楽ですよ。“南町奉行所”というネーミングは、みんな『大岡越前』のファンだったのと、これ以上インパクトのある名前はないだろうということで決めました。さすがに、ほとんどの人は一度聞けば覚えてくれるみたいですね。

これからも、ビデオ作品はどんどん増えると思います。その中で『ガイスト』は、アクション物の新しいジャンルを切り開いた作品だと思うので、多くの方に見てもらい、いろんな意見を出してほしいと思いますね。」

イメージデザインと決定稿の“ガイストとパイア”の違いを見比べてみよう。まずガイストだが，中世の騎士の様な外観から，軽やかに近未来的なイメージへと変身した。ツンツン頭はディップで固め，肉体を誇示するごとく薄着になった。又，アニメーターが動かし易いように(かどうかは知らないが)線も簡略化され，全体的にすっきりとした印象に。一方パイアも，実写的で肉感的な容姿からアニメ的で無機質な雰囲気へ。薄化粧になった分キュートさが増した。色っぽい反面なんとなく重そうだったボディも，スマートになった。二人とも若くライトになった感じがする。

GEIST
CHARACTER DESIGN

Geist

“Most Dangerous Geist”と呼ばれ怖れられた。その前歴は元正規軍特殊工作部隊隊長である。だが，その戦い方があまりに狂暴であるため，人工衛星に幽閉されていた。しかし，核戦争の影響で再びジュラに戻ってくる。燃えたつような金髪とほの白く光るブルーの瞳を持つ。身長185cm，体重75kg。

Pieya

ゴレムの愛人で知能犯。ブロンズ色の肌と黒髪に気性の激しさがあらわれている。上から89、61、90という見事なプロポーションでガイストを誘惑しようとするが…。身長173cm体重54kg。

STAFF INTERVIEW

絵コンテ

実は大畑晃一さんと根岸弘さんのペンネーム。今回は大畑さんが主に絵コンテを担当

岸田弘晃

自分たちのやりたいことを存分やった。できるだけ多くの人に見てほしい

大畑「絵コンテも、脚本と同じように、45分という時間の枠をあまり気にせず切りました。『ガイスト』はアクション中心で描くことが当初から決まっていたので、絵コンテもどうすれば迫力のあるアクションシーンができるか考えながら、自分のやりたかったことをドンドン入れました。

絵コンテではストーリーも完全に描いてますから、本編でちょっとわかりづらい部分も絵コンテを見てもらえればわかります。正直言って、もう少し時間が長ければ、ストーリーも明確になったんですけどね。

でも、自分のやりたいことが出せたし、それなりに評価も受けたので、作品自体に対する不満はありませんね。

今回の『ガイスト』で自信もついたし、これからも面白い作品を作ってゆきたいと思います。

がんばってくれたスタッフの方たちに、改めてお礼を言いたい気持ちです。また機会があったら、是非一緒にやりたいと思います」

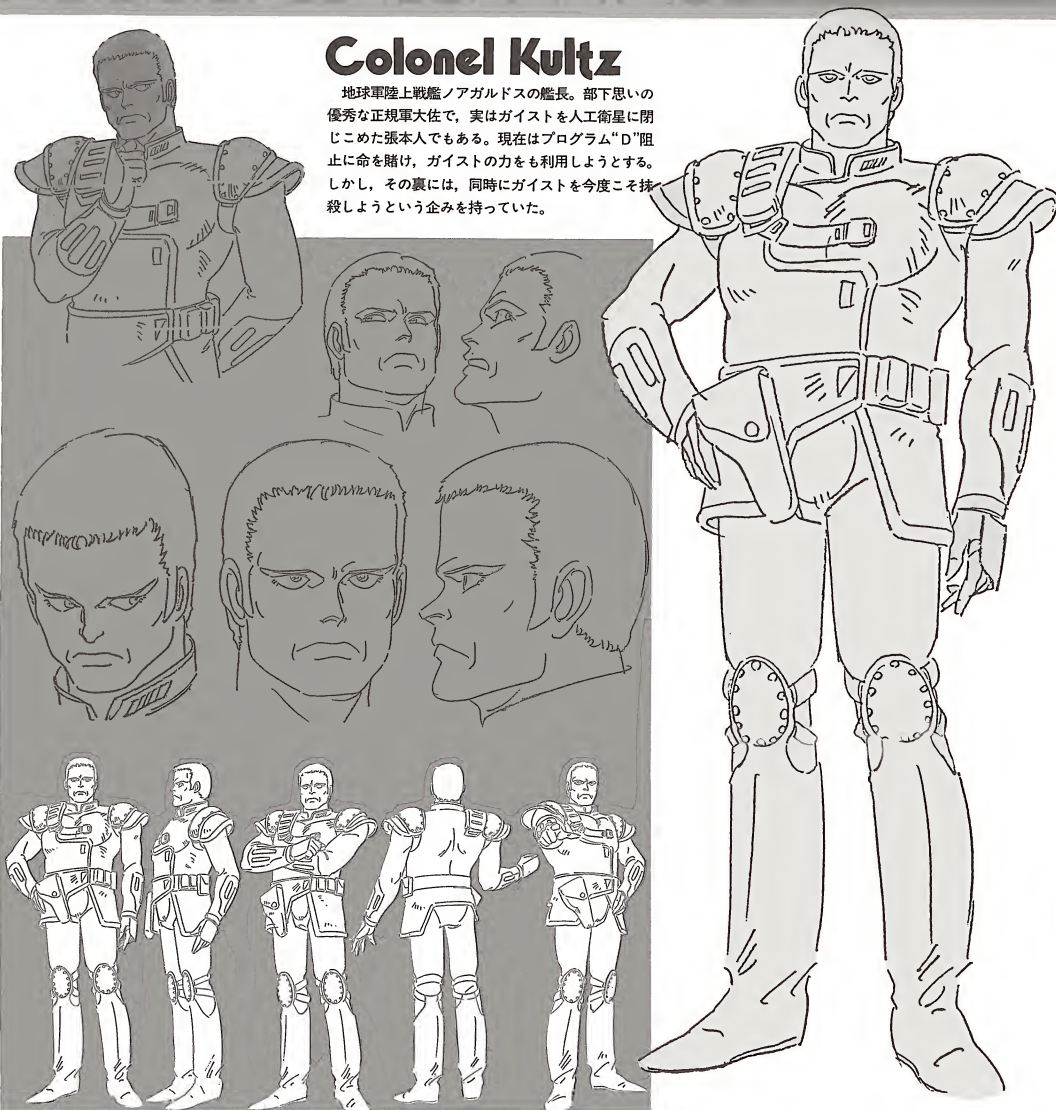
根岸「岸田弘晃という名前は、僕と大畑君の名前を合わせて勝手に作ったんです。実質的に絵コンテを切ったのは大畑君の方で、僕は名前を半分貸しただけです。

絵コンテでは、ストーリーがしっかり描かれていて、あと10分時間があれば、不明確だった部分が全部わかるんでしょうね。例えば、途中からマッシュが姿を見せなくなるでしょう。あれにもちゃんと理由があるんです。いつか機会があったら、その辺も全部描いた『完璧版M. D. ガイスト』というのも作ってみたいと思いますね。

声優の若本さん、平野さん、主題歌の影山さんにも気に入って頂けたようなので、とてもうれしいです。『ガイスト』はいわゆる〝マニア受け〟する作品かもしれませんが、できるだけ多くの人に見てもらいたい作品です。今までのビデオ・アニメとは一味違っているので、是非一度見て下さい」

Colonel Kultz

地球軍陸上戦艦ノアガルドスの艦長。部下思いの優秀な正規軍大佐で，実はガイストを人工衛星に閉じこめた張本人でもある。現在はプログラム“D”阻止に命を賭け，ガイストの力をも利用しようとする。しかし，その裏には，同時にガイストを今度こそ抹殺しようという企みを持っていた。

STAFF INTERVIEW

美術監督
マンガ家，イラストレーターを経てウエイブへ。“ルーツサーチ”でも美術監督を担当

高尾義則

現実にはあり得ない、それでいてリアリティーのある美術を目指した

「美術に関して言えば，『M.D.ガイスト』は今まで以上にリアルっぽく，現実に近い感じを出そうということからスタートしました。色あいも微妙なものをたくさん使って，重味のある雰囲気にまとめました。

一番苦労したのは，最後にガイストとファイナルストライカーが戦うブレインパレスのドーム内部と，雲でしたね。

ブレインパレスは“暗闇の中での戦い”を描きたかったんですが，あまり暗くしすぎると何も見えなくなってしまうし，明るくしすぎると，戦いの緊張感が薄れて軽いものになってしまうんです。その辺の光の入り具合の調整が難しかった。とにかくガイストとファイナルストライカーの動きが速いし，特にガイストは，天井にはりついたり落下したり，目まぐるしく動くでしょう。それで，現在どこにいるのか明確にするために，部屋のセンターにポールを立てたんです。あのセンターポールがあるおかげで，位置関係がわかりやすくなったと思います。

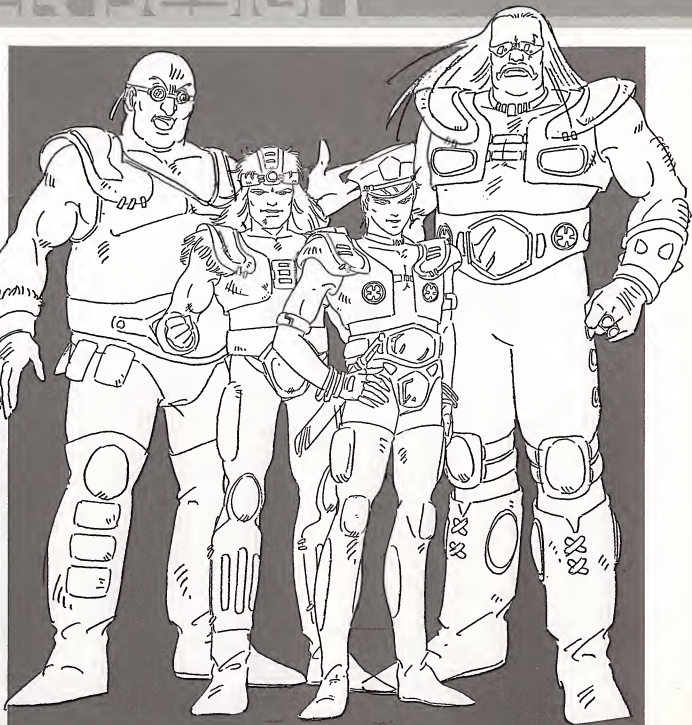
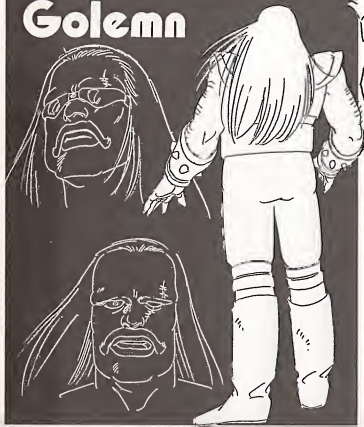
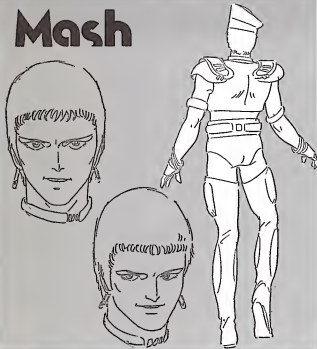
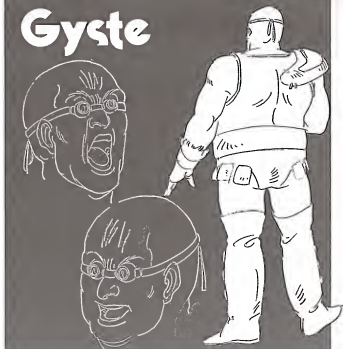
雲は，あくまで“ジュラ”という惑星が舞台なので，地球にないもの，現実にはあり得ないものを，ということを念頭においてデザインしました。極力今まで見たことのない色や形にしようと苦心しましたね。

他にもゴレムと戦う廃墟の街や，ノアガルドスを助ける荒野など，実物の写真を見て自分なりにアレンジしたり，まるっきりの想像を混ぜたりして，できるだけリアリティーを出しました。作品自体がちょっと上の年齢層を狙っていることもあって，美術もウソっぽい感じにはしたくなかったんです。『M.D.ガイスト』は，美術的な見所もたくさんある作品なので，細かい部分もじっくり見てほしいと思います。ビデオなのでストップもかかりますしね(笑)。

現在『ルーツサーチ』の進行も進んでますが，これからも僕なりの美術の世界，独自のカラーを築いてゆきたいと思います。いずれは，コンピュータ・グラフィックスを使った美術というものもやってみたいですね。」

暴走族のメンバーたち

右よりゴレム、マッシュ、ビースト、ギスタ。彼らは人々を襲っては略奪を重ねる一味である。リーダーはゴレム。彼はその怪力で街の主であったが、あっけなくガイストに殺される。役の割には出番が少い可愛相な人。ギスタとビーストも端役の切られ役。名前も出ずにすぐ死んでしまう。それに比べ、特筆モノはマッシュ。特にこれといった見せ場はないのだが、「ガイスト」中の美型キャラNo.1というノリで、役のわりにはアップが多い。ガイスト自身よりも女性ファンがつくかもしれない。

STAFF INTERVIEW

脚本
「M. D. ガイスト」で初めて脚本を担当。今後は脚本以外の分野でも活躍が期待される。

三条陸

スタッフのチームワークの良さが、質の高い仕上がりにつながったと思う

「初めて大畑さんの原作を読んだ時の印象は、〝いかにも大畑さんらしい世界だな〟ということでした。その段階では、タイトルもまだ『M. D. ガイスト』ではなく、『デス・フォース』という仮題のままで、ガイストは完全な狂人として描かれていたんです。ストーリー全体も今よりハードで、大畑さん好みの徹底したバイオレンスものでしたね。

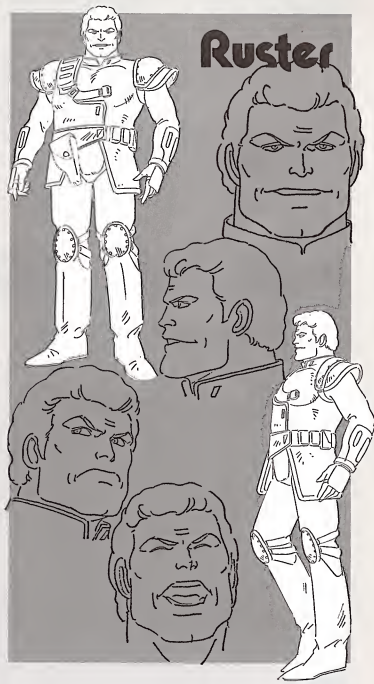
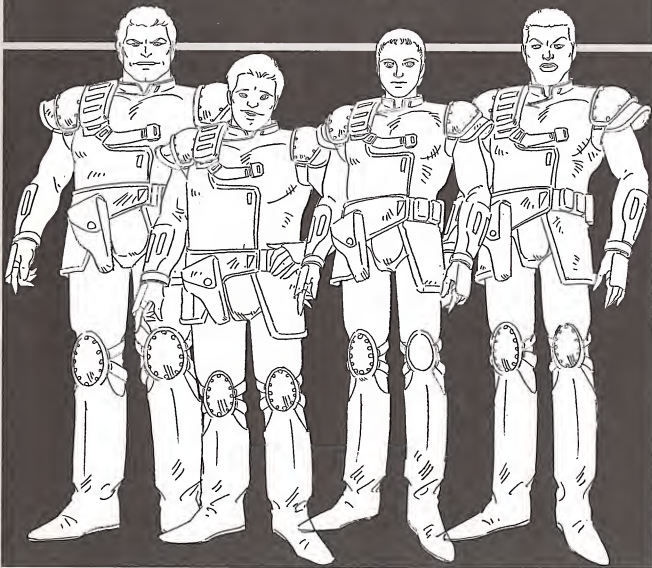
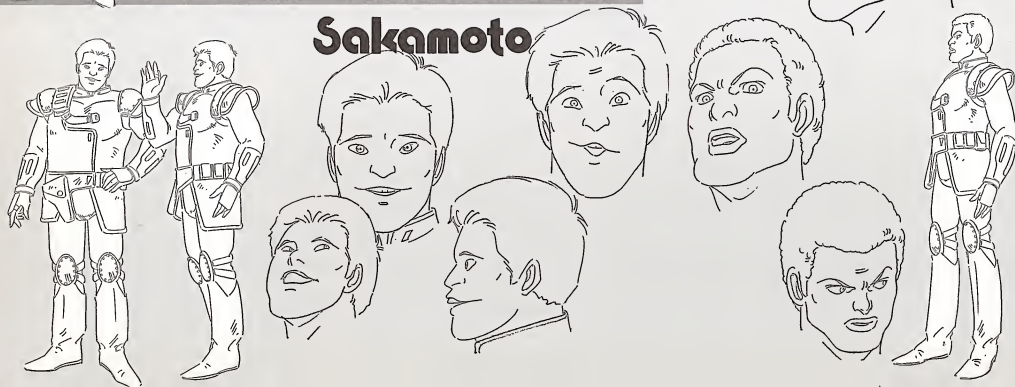
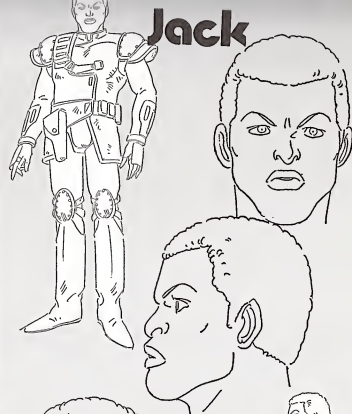
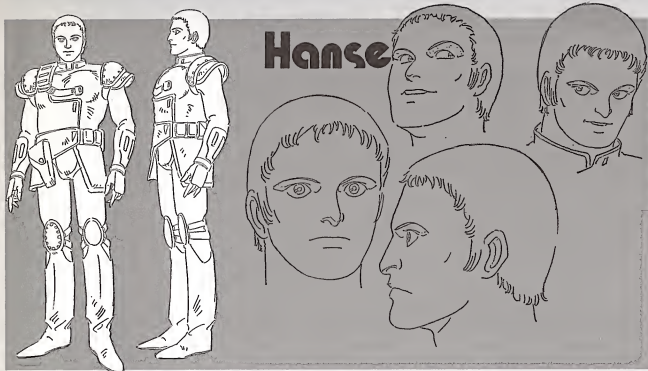
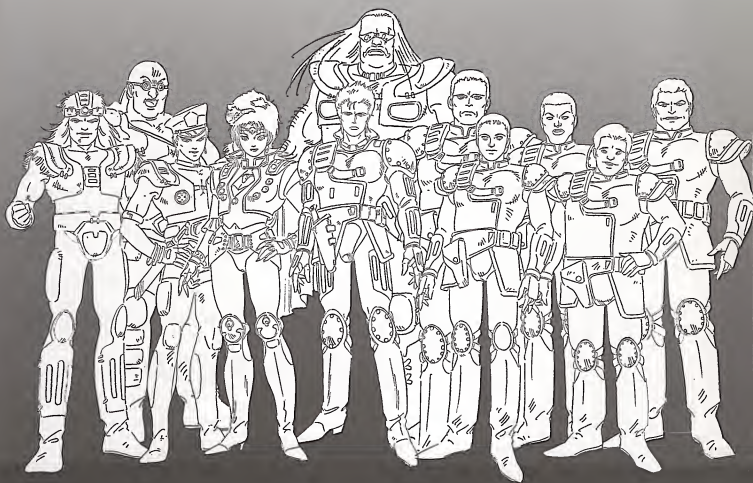
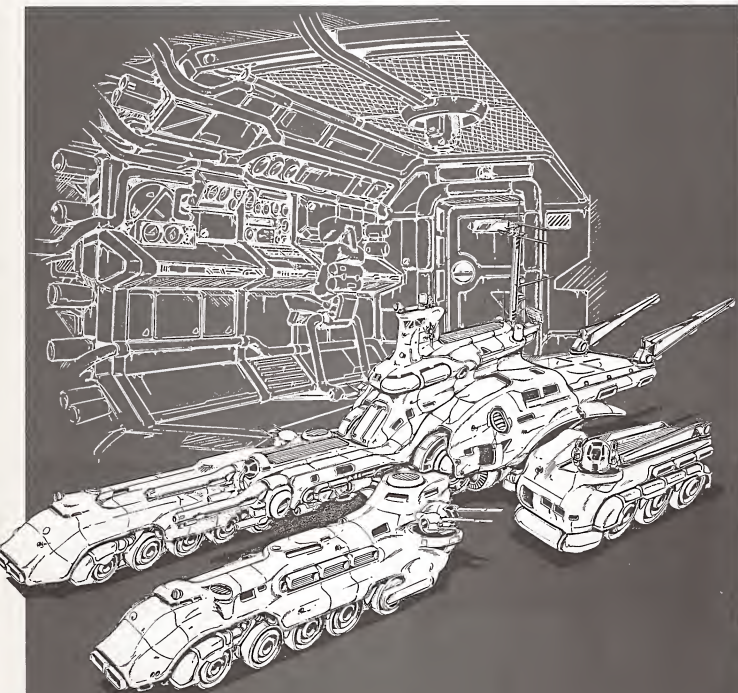
その原作をもとに、大畑さんと相談しながらシナリオ化しました。45分という時間は当初から決まっていたので、ストーリー全体の展開よりも、一つ一つのカットを中心に構成していきました。大畑さんの下宿で、夜中まで〝このシーンを入れたい、あのシーンも入れたい〟と話し合いました。大畑さんが熱中して、身ぶり手ぶりを混じえながら、〝だからこのシーンはこうなって……〟みたいに話してる姿が印象的でしたね。僕も大畑さんの熱意に乗せられて、二人で演技をしながら明け方まで打ち合わせをしたこともありましたね(笑)。

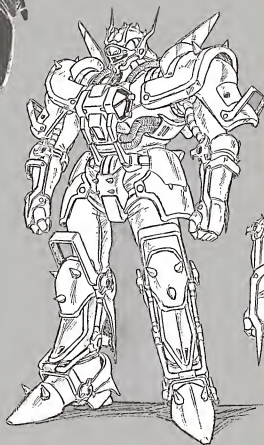
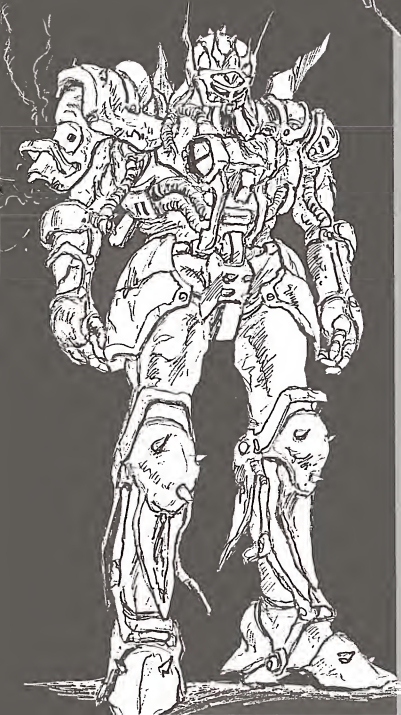
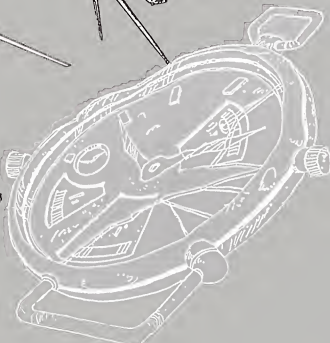
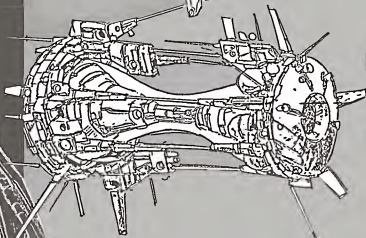
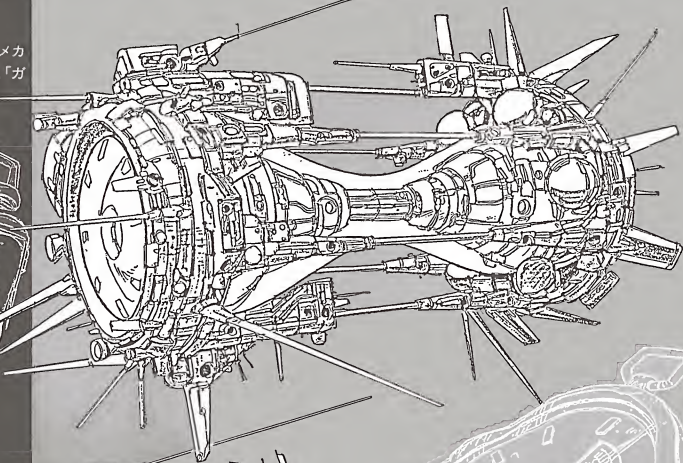
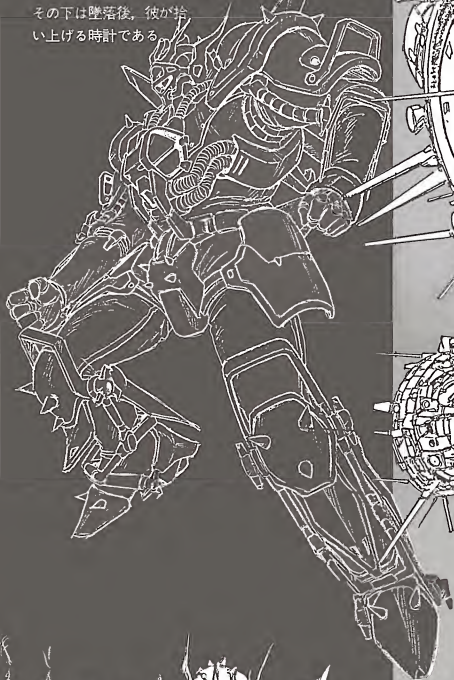
最初は時間のことを考えて、45分でキチッと終わるように脚本を書いたんです。でも池田監督に見て頂いたら、〝時間のことは無視していいから、もっともっと好きなことを書いた方がいいよ〟と言われました。〝よーし、それなら！〟と書き直したら、結局原稿用紙200枚分まで膨れてしまいました。だから、時間内におさめるために削られた部分もかなりあって、説明不足な点もありましたけど、作品全体の密度はすごく濃くなったと思います。

シナリオライターは、作品をまとめるための設計者だと思うんです。スタッフみんなのやりたいことをまとめて、それを具体的な形にする役目ですね。今回の『ガイスト』は、各スタッフが自分の役を自確して、まとまりのあるチームワークを築けたという点で、とても良い仕事ができたと思います。進行上、時間が足りないとか、予算の制限などもあったんですけど、その制限の中で、みんな可能な限りの力が出せたのではないでしょうか。声優さんも、実力派の方々に参加して頂けて、質の高い作品に仕上がったと思います。」

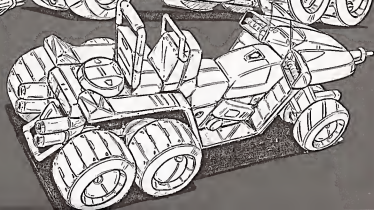
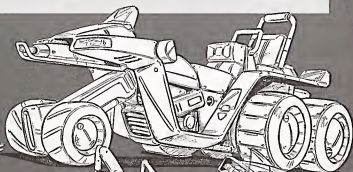
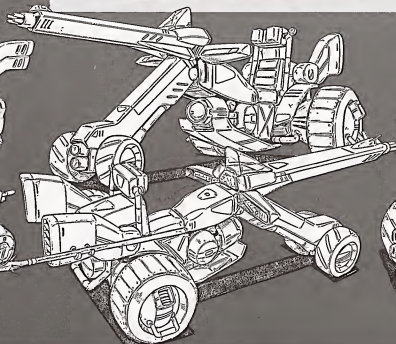
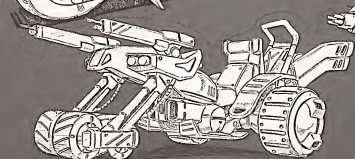
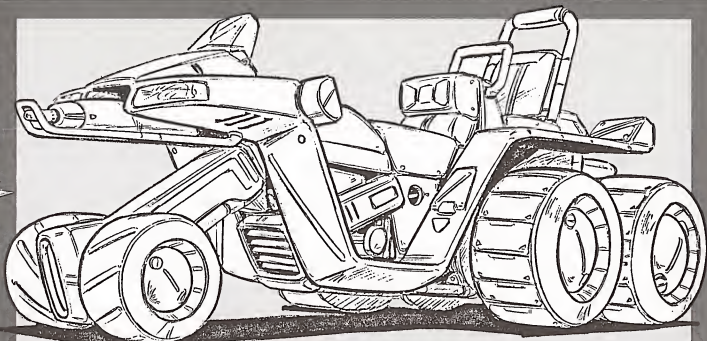
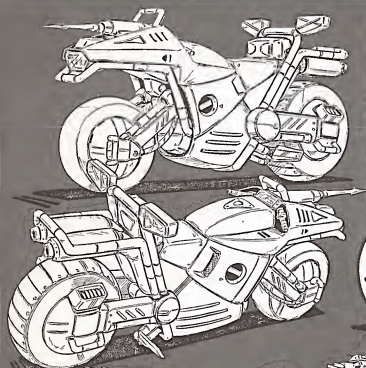
ノアガルドスの隊員達

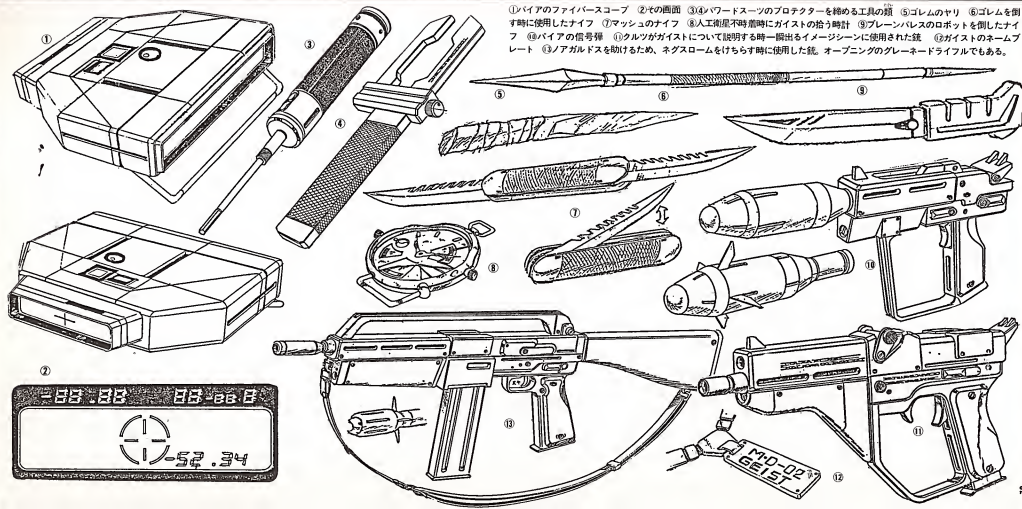
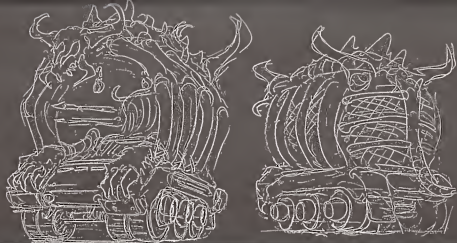
右よりジャック，ハンス，サカモト，ラスターの正規軍戦士達。他にもジョン・ルイスといった隊員もいるが彼らには台詞がない。見せ場があるのはハンスのみで，やはり美型はトクだ。サカモトは日系人という設定だ。

Hanse
Jack
Sakamoto

GEIST
MECHANISM DESIGN

「ガイスト」メカデザイン集

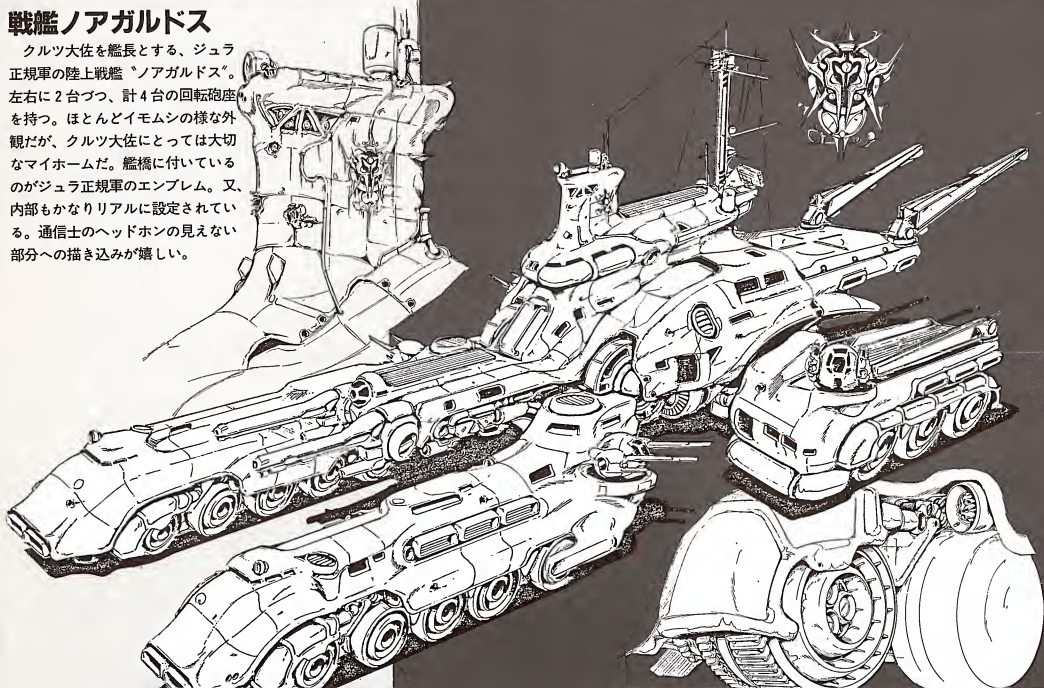
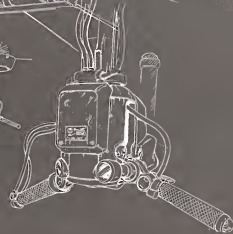
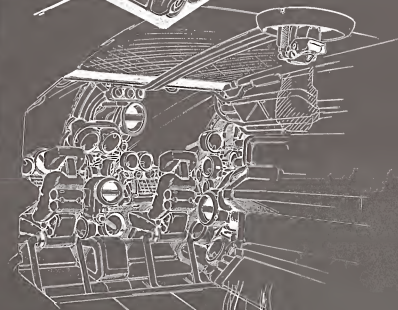
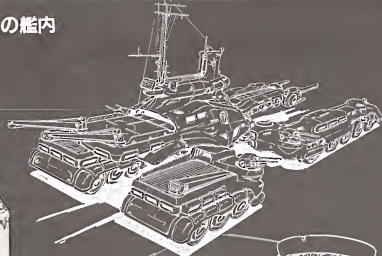
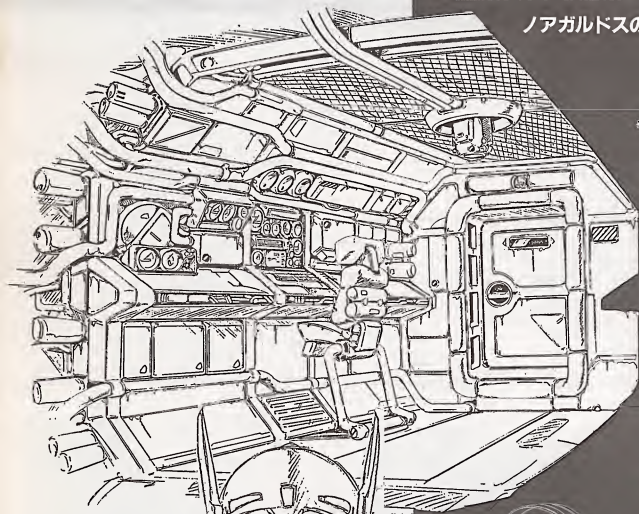
「忍者戦士飛影」「ガルビオン」の大畑晃一氏によるメカニックデザインの数々。かなり綿密な描き込みから,「ガイスト」に賭ける氏の熱意が感じられる。右は,ガイストが幽閉されていた人工衛星。
その下は墜落後，彼が拾い上げる時計である。

パワードスーツ

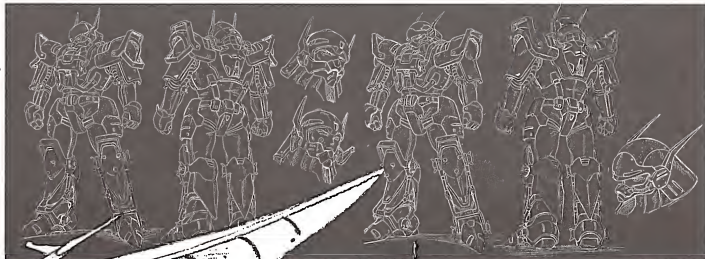
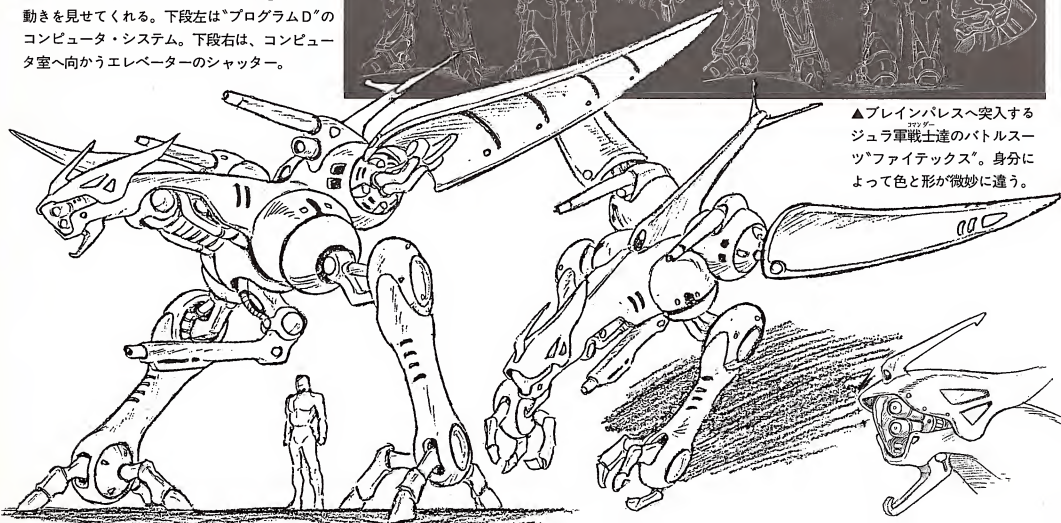
パワードファイティングスーツ6態。よく見ると右下の2つは微妙に仕様が違うのが判ると思う。これはゴレム一味に追われ殺された落武者用のデザインなのだ。ガイストはこのスーツをはぎとり，自分用に改造した。(マスクの部分が特に違う)何ヶ所，違いがあるかチェックしてみるのも面白いだろう。

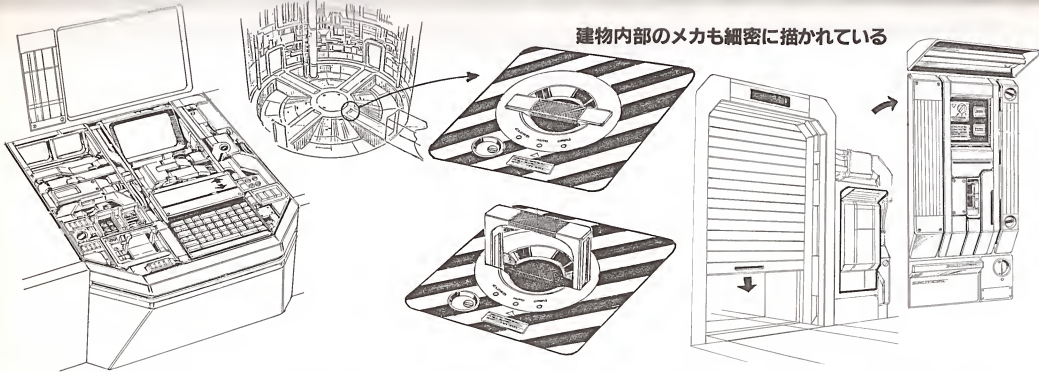
MECHANISM DESIGN

精密にデザインされたバイク群

上ページは暴走族の乗る様々な形のバイク。一番大きなものがガイスト用。左上がマッシュ用、その下の段は左からビースト、ギスタ、再びガイスト用。本文右はゴレムとパイアが乗るワゴン。一見、バッファローの骸を用いた外観がアンティック趣味のようでいて、実はその下の車輪の部分がキャタピラ風タイヤ使用なのが、いかにも近未来まぜこぜって感じで楽しい。(しかし乗り心地は悪そうだ。)本文下はその他の細かいメカニックの数々。⑪の銃などはわずか1カットしか出てこないのに、しっかりデザインされている。どのシーンでどのメカが登場したか、キミは憶えているかな？半分わかれば上出来。全部判ったキミは、エライ！

①パイアのファイバースコープ　②その画面　③④パワードスーツのプロテクターを締める工具の類　⑤ゴレムのヤリ　⑥ゴレムを倒す時に使用したナイフ　⑦マッシュのナイフ　⑧人工衛星不時着時にガイストの拾う時計　⑨ブレーンパレスのロボットを倒したナイフ　⑩パイアの信号弾　⑪クルツがガイストについて説明する時一瞬出るイメージシーンに使用された銃　⑫ガイストのネームプレート　⑬ノアガルドスを助けるため、ネグスロームをけちらす時に使用した銃。オープニングのグレーネードライフルでもある。

戦艦ノアガルドス

クルツ大佐を艦長とする、ジュラ正規軍の陸上戦艦〝ノアガルドス〟。左右に2台づつ、計4台の回転砲座を持つ。ほとんどイモムシの様な外観だが、クルツ大佐にとっては大切なマイホームだ。艦橋に付いているのがジュラ正規軍のエンブレム。又、内部もかなりリアルに設定されている。通信士のヘッドホンの見えない部分への描き込みが嬉しい。

ノアガルドスの艦内

ブレイン・パレスのメカニック

〝プログラムD〞を阻止すべく、クルツ大佐率いるジュラ正規軍特別隊が乗り込むブレイン・パレス。下はその進入を妨げる〝怪鳥メカ〞。胴体は獣で翼を持ち、命令(プログラム)に従って墓場(ブレイン・パレス)を守る。スフィンクスの未来的イメージとでも言えるだろうか。天井にはりついたり落っこちたり、スピード感あふれる動きを見せてくれる。下段左は〝プログラムD〞のコンピュータ・システム。下段右は、コンピュータ室へ向かうエレベーターのシャッター。

▲ブレインパレスへ突入するジュラ軍戦士達(コマンダー)のバトルスーツ〝ファイテックス〞。身分によって色と形が微妙に違う。

建物内部のメカも細密に描かれている

STAFF INTERVIEW

演出
東映動画の進行を経てフリーに。代表作『ゴーバリアン』、『ガルビオン』他。

根岸 弘

現場は地獄のような辛さだったが、また同じスタッフで仕事をしたい

「『ガイスト』のように作品全体のボルテージが高い作品は、スタートはみんな意気込んでいても、終わる頃にはトーンダウンしてしまうことが多いんですけど、今回はスタッフ全員が最後までがんばってくれて、非常にレベルの高い作品に仕上がりました。正直言って、これだけ大変な作業だから、途中で原画マンの人が抜けちゃうんじゃないかと心配していたんですよ(笑)。でも最後まで〝良い作品を作りたい〟という熱意が持続されていたし、原画マンの人たち同士で〝他の人には負けたくない！〟という、良い意味での競い合いがありましたね。

企画の段階ですでに、〝45分内でストーリーに凝っても入りきれないから、アクション主体でやろう〟と決めていました。それは池田監督や大畑君とも共通した認識でした。ストーリーをかなり削ってもこれだけ面白い作品になったというのは、大畑君の企画力の強さが一番の要因だと思いますね。

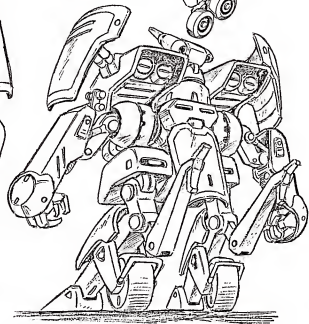
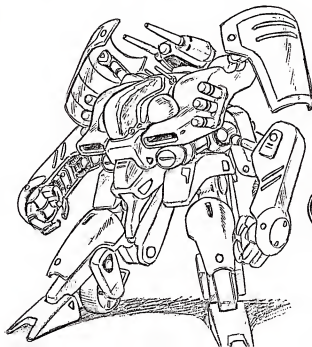
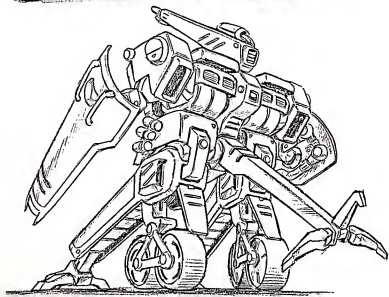
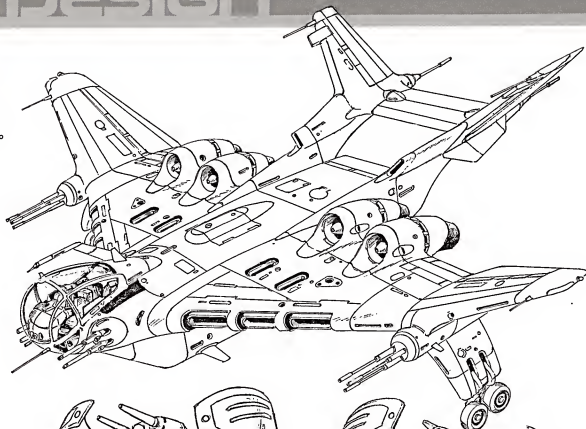
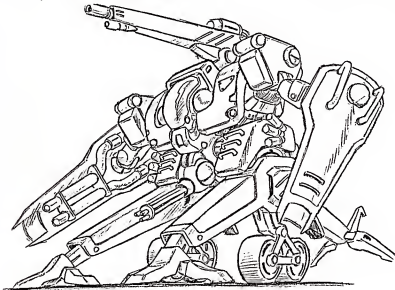
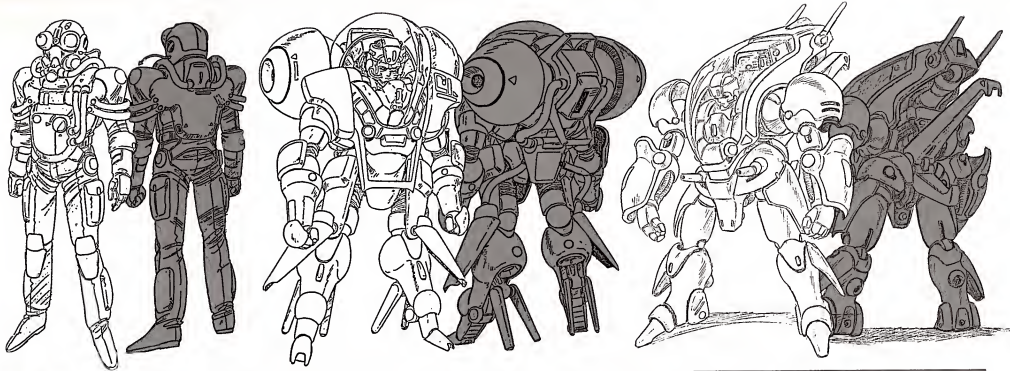
今までのアクションものは、僕に言わせてもらえば、どうしても戦闘シーンが中途半端なまま終わってしまっていました。だから今回は、戦闘シーンを徹底してやろうという、僕たちの挑戦でもあったわけです。ちょっと戦うシーンがワンパターンになったかな、とも思いますが、エネルギーは見る人にも十分伝わると思います。

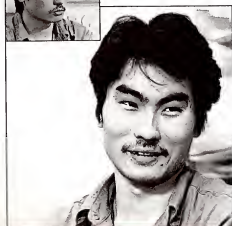
本当は『ガイスト』とは全く逆の、熱血ヒーローものの企画も大畑君から出ていて、僕らはどちらかというと、その熱血ものの方が好きだったんです。でも映像化は『ガイスト』に決まり、〝まあいいや〟と思って始めたんです。ところが実作業に入ると、逆に『ガイスト』の世界観とキャラクターにのめり込んでしまいましたね(笑)。

僕はずっと現場についていたんですけど、本当に修羅場でしたよ。でも完成して1ヶ月ぐらい後にスタッフ全員で飲み会をやった時、〝また一緒にやりたい〟という声が出たんです。その時は本当にうれしかったですね。機会があったら、また同じスタッフで作品を作りたいと思います」

これがネグスローム軍のメカニックだ

本文右がネグスローム軍の兵士、物資輸送機"ＶＩＴＯＬ"。オープニングでガイストにあえなく爆破されてしまうモノだ。中段はパワードマシン、下段は戦士(コマンダー)達が着るファイティングスーツ。ザリガニの様だ。

STAFF INTERVIEW

演出助手

プロダクション・ウエイブ所属。新作『ルーツサーチ』にも演出補助で参加する

宇津木雅信

見た後に何か心に残るようなアニメーション作りを心掛けてゆきたい

「アニメーションの仕事を始めて、まだ1年ぐらいです。今回演出助手という形で『M．D．ガイスト』に参加させて頂きましたが、監督の池田さん、演出の根岸さん、その他作画の方やアニメーターの方など、素晴らしいスタッフと一つの作品に取り込むことができ、とても勉強になりました。

僕はシナリオ作家志望だったので、シナリオセンターに通ってました。センターでは短期的にアニメーション講座もあり、企画の立て方やシノプシスの書き方を勉強したことがあるんですが、実際現場に入るとやはり学校で教えることとは違うんですよね。そういう時に、周囲のスタッフの人がいろいろと教えてくれるので、ありがたかったですね。

アニメの世界に入ったきっかけは、演出とか、創作に関わる仕事をしたかったからです。それ以前は特にアニメの周辺にいたわけではないので、専門的な知識はまだまだこれから学ばなければいけないと思います。でも逆に、〝アニメはこうあるべきだ〟とか〝こうでなければならない〟というこだわりもないので、純粋な気持ちで制作に参加できると思います。

今回の『ガイスト』を通して感じたことは、演出というのは常に現場にいて、作品の内容的な部分を見るのと同時に、要（カナメ）といいますか、現場監督のような役割も果たさなければならない、ということです。作品によって監督の比重が増したり演出の比重が増したりという変化はあるとしても、やはり演出がしっかり現場を見ていなければいけないものだと実感しました。『ルーツサーチ』にも補助的な役割で参加しますが、今回得たことを生かしたいと思います。

僕はシナリオの方から入ったということもあって、ストーリー性のある作品が好きですね。やはり、見た後に何かグッとくるような、心に残る作品を作ってゆきたいと思います。『風の谷のナウシカ』のような作品を、いつか自分でもやってみたい。そのためにも、娯楽性のある、大衆に受け入れられる演出や作品作りを目指したいですね。まだまだ未熟ですけど、これからもがんばりたいと思います。」

池田はやと

監督

北海道函館市出身。21才でアニメーションの世界に入る。東映動画にて、制作進行を経て演出助手となる。昭和60年フリーとなり、ＴＶシリーズ『タッチ』の演出、劇場版『タッチ』の絵コンテを担当。代表作『ストップ〃ひばり君！』『GU-GUガンモ』他、多数。31才。

原案の痛快さを生かすため、あえて説明部分は切り捨てた。徹底したアクションものなので、質の高い娯楽作品になったと思う

「原案の大畑君とは、今回が初めての仕事でした。出会ったきっかけは、演出の根岸君が僕と以前一緒に仕事をしていて、大畑君とも知り合いだったので、彼から〃こういう企画があるけど、一緒にやりませんか？〃と言われたのが始まりでした。

シナリオになる前に、シノプシスの段階で打ち合わせをしたんですけど、徹底したアクションもので、僕も一度で気に入りました。

日本人がアクションものをやろうとすると、どうしても人情のしがらみとか、複雑な人間関係が出てきたりして、今一つカラッとした痛快さが不足してしまうんですよね。その点大畑君の原案は、そういう余分なものを切り捨てて、本当にアクション主体でまとまっていました。今回は僕にとって、初めてのオリジナル・ビデオ・アニメ作品でもありますから、いい企画にめぐり合えて幸運だったと思います。

『ガイスト』での僕の役割は、全体のカバーというか、一本の作品になるまでのまとめ役でした。45分という限られた時間の中で、何でもかんでも盛り込もうとすると、絶対に全体的なボルテージが下がると思うんです。それで、とにかくアクション主体ということで、演出も荒々しさを前面に出したし、ストーリーもあえて説明部分を削りました。キャラクターで引っ張る作品、アクションでアピールする作品を目指したので、見る人によっては話の展開がつかみきれないかもしれませんが、それは意図的にやった部分だったんです。こういうことは、本来やってはならないことな

STAFF INTERVIEW

のかもしれませんが、今までのビデオ作品とは違った視点で作られたということを明確にしたかったので、思いきって実行してみました。だから、『ガイスト』を見てくれた人が〝あれ!? 今までとちょっと違うな〟と思ってくれれば、それで僕たちスタッフの目標がある程度達成されたことになりますね。

そういう目新しさ以外でも、大畑君はじめアニメーターの人たちががんばってくれたので、一つの娯楽作品として十分通用する仕上がりになっていると思います。見た人の感想を是非聞きたいですね」

映画『シェーン』は僕にとって永遠の名作。あれを越えるものは出てこないだろう

「自分で言うのも変ですけど、根っからの映画青年でしたね。昔のアクション映画、例えば、西部劇とか『ブリット』は今でも大好きだし、当時は本当に熱中してましたね。でも、僕も年を重ねたせいか、最近のアクション映画にはそれほどひかれませんね。一応は見るんですけど、後で〝時間の無駄使いだったな〜〟って思うことが多いですね(笑)。だから最近は、それこそ『タッチ』みたいに心情表現を中心にした、やさしさの残る作品の方が面白い。だけど、決してアクションものが嫌いになったわけじゃないし、いろんなものを作りたいという好奇心は旺盛です。僕が『M.D.ガイスト』と『タッチ』の両方をやったと聞いて意外に思う方もいるかもしれませんが、僕個人としては、それは矛盾でも何でもないんです。以前から徹底したアクションものは一度やりたいと思ってましたから。

昔から絵が好きだったので、本当はイラストレーターや、デザイナーを目指していたんです。マンガも好きで、手塚治虫さんの影響も受けました。

ところがウチの両親が東映の映写技師をやっていて、おばが同じく東映の撮影所でスクリプターをしていたんです。いわゆる映画一家でしたね。で、高校の時、アルバイトで東映のアニメ関係の仕事を手伝って、それ以来ズルズル10年以上続いてるわけです(笑)。

アニメーションにも名作・傑作はたくさんありますが、僕が映像に興味を持ったのは実写映画からだったので、今だに実写に対する憧れがありますね。だから、自分でも実写用のシナリオを書いてみたいと以前から思っているんですけど、なかなか時間がなくて進みませんね。

好きな映画監督は、名前をあげたらきりがないほどいます。強いて言えば、ドン・シーゲル、スピルバーグ、内田吐夢、小津安二郎……。作品では『シェーン』『ダーティ・ハリー』『激突』『宮本武蔵』などが好きですね。特にスピルバーグの作品は、ここ数年の有名になってからのものより、まだ無名だった頃の『激突』とか『続・激突カージャック』の方が好きです。

一番心に残っている映画は、やはり何と言っても『シェーン』です。あの作品は僕にとっての永遠の名作ですね。今後どんなに優れた映画が出てきても、僕にとってのベスト1は絶対に『シェーン』です(笑)。あの作品から非常に影響を受けたし、実は『タッチ』にもその影響が出ているんですよ」

ロマンのある、自分自身も楽しめる作品を作ってゆきたい

これからも、ロマンのある作品、後味のさわやかな作品、人のやさしさが伝わる作品を作っていきたいと思います。千五百円払って映画館に足を運んでくれる人や、何千円のビデオを買ってくれる人たちの期待を裏切るようなことだけはしたくないですね。

そのためにも、一つの作品の中に、笑いあり、涙あり、喜びありの、楽しいものを作り続けたいと思います。より多くの人に〝面白い!〟と言ってもらえることが、僕らにとって最大の喜びですからね。

そしていつか、自分で見ても楽しめ、感動できる映画を作ることができたら、これはもう最高の気分でしょうね。この夢を、いずれ実現させたいと思います」

大畑晃一

原案・助監督・メカデザイン

メカ・デザイナーとして数多くの作品に参加。精密で洗練されたデザインは高い評価を受ける。
『M.D.ガイスト』の原作者として、新しいアクションアニメのジャンルを切り開いた。
代表作『超攻速ガルビオン』『超力ロボ・ガラット』『忍者戦士飛影』など。

『ガイスト』のもとになったシノプシスのタイトルは『デス・フォース』。『ガイスト』以上にハードなバイオレンスものだった

「『M・D・ガイスト』の企画を考えた時は、まさか本当にビデオになるとは思いませんでした。僕は以前から、今までにないメカものを作りたいと思っていたんですが、『ガイスト』の企画は、〝OKがもらえるかもらえないかわからないけど、一応出してみよう〟程度の軽い気持ちで考えたんです。だから企画が通って、実際にビデオ・アニメになることが決まった時は〝やった〟と思いましたね。

最初のタイトルは『デス・フォース』。主人公の名前はパトリックでした。この段階では、ガイストという名前はまだついていませんでした。〝M・D・〟もついてませんでしたね。もともと〝M・D・〟は〝マッド・ドッグ〟という意味だったんですけど、ありふれていたので、最終的にネーミングを決める段階で〝モースト・デンジャラス〟に変えました。

僕が企画の時に書いた原案『デス・フォース』は、せいぜいレポート用紙五～六枚程度で、物語の内容もちょっと違ってました。シノプシスの内容は大体こうです。

〝宇宙を漂う戦艦内の牢に、一人の狂った兵士が幽閉されていた。ズバ抜けた強さを持ちながら、あまりの狂暴さのために味方の手で閉じ込められた男、それが主人公であるパトリックだ。

牢には誰も近づかず、やがて看守さえも見回りに来なくなり、飢えと孤独で極限状態になるパトリック。まさに死の寸前まで追いつめられたある日、突然牢の壁が突き破られた。そこに友軍のパワードスーツがいた。パトリックが幽閉されている間に、宇宙病

STAFF INTERVIEW

のしわざか長い間宇宙を漂った緊張感が原因か、ほとんどの兵士が急に暴れだしたのだ。かくて狂人扱いされていたパトリックは、逆に数少ない〝正常な人間〟として迎えられる。コンピュータによって制御されているこの宇宙戦艦は、運行不可能な状態になると（コンピュータがそう判断すると）艦内の全ての乗組員全てを抹殺するシステムになっていたのだった……〟

その後は、大体『ガイスト』と同じですね。『ガイスト』のクルツ大佐にあたる人間とともに、宇宙船の乗組員抹殺システムを阻止するために指令塔へ向かう。そしてやはり彼はパトリックも同時に殺そうとするんです。パイアに相当する女兵士も出てきますが、こっちはパトリックに惚れることはありません（笑）。

このように、一番最初の原案は宇宙船の中だけで終る物語だったんですけど、製作側の意向で惑星規模まで拡大しました。話の内容も、もっと〝狂気の世界〟という色合いが濃くて、ハードなストーリーでしたね」

『M・D・ガイスト』には、僕個人の想いが込められている

「この『M・D・ガイスト』は、僕個人の趣味が、かなり強く入ってますね。僕はもともと『マッドマックス』とか『ターミネーター』のような、スカッとしたアクションものが好きだったので、是非アニメでもやりたいと思っていました。でもなかなか機会がなかった。自分の衝動を押さえてきたので、今回は今までの欲求が全部出てしまったみたいですね。

アクションシーンについては賛否両論ありますけど、僕はオリジナル・ビデオ作品は作家性が出てる方がいいと思うし（僕が作家かどうかは別にして）、宮崎駿さんにしても押井守さんにしても、作家としての個性でアピールしてる部分がかなり大きいと思うんです。だから『M・D・ガイスト』で大畑晃一の個性が出せたことは大きな意義があったし、アクションシーンにしても、自分のやりたいことができたということで満足しています。

前半はわりとヒーローっぽく描かれてますけど、もう少し狂気性を出しても良かったと思いますね。

この作品のテーマは、人間の闘争本能でした。闘争本能は性別・年齢を問わず誰にでもある。ところが、みんな本能だけで生きているわけではない。理性で本能を抑えることにより社会生活が営まれているわけでしょう。『ガイスト』で表現したかったことの一つは、本能だけで生きている人間、一個の人格として確立していない人間を描きたかったんです。それによって人間の本性というか、人間の根底の部分を出せたら面白いなと思いましたね」

スタッフの意気込みを画面から感じ取ってほしい

「メカデザインということで僕の名前が出ていますが、実質僕一人でデザインしたのは、ガイストや正規軍兵士が着用するファイテックスぐらいです。ノアガルドスやファイナルストライカーなど他のメカは、僕がラフのイメージデザインしたものを、他の人に仕上げてもらいました。僕の意図をくんでくれて、なかなか良いデザインに仕上がったようです。

キャラクターのデザインにも大変満足しています。打ち合わせのために何度も二宮さんにお会いして、〝こうして下さい〟とか〝こういうのはどうでしょうか？〟とアイディアを出したんですけど、今思うと、二宮さんに失礼なことをしてしまったような気がしますね（笑）。作品全体の雰囲気を、輸入ホラービデオ風にしたいと思っていたので、あの乾いたタッチのキャラクターは作品の世界観にピッタリでしたね。

45分という短い時間の枠でまとめなければいけなかったので、僕としては少しやり残したこともありますが、娯楽作品として胸をはって見てもらえる作品に仕上がりました。アニメーターの人達も本当にがんばってくれましたし、スタッフの意気込みは画面に十分出ていると思います。一人でも多くの人に見てもらいたいですね」

VOICE INTERVIEW

ガイスト
若本紀昭

昭和20年10月生まれ。代表作『プロフェッショナル特捜班ＣＩ－５』『ストップ!! ひばりくん！』『ビデオ戦士レザリオン』『さすがの猿飛』『超戦機神ダンクーガ』他。ガイストを演じられるのは、この人をおいて他にない。

「やあ、お待たせしました」

ミスター・ガイスト、若本氏はそう言って待ち合わせ場所に現われた。

「さあ、何でも聞いて下さい」

そう言われても、あのガイストの声で話されると、身の縮む思いがする。だが素顔のガイスト、いや若本氏は、誠実でやさしい役者さんだ。

「僕はね、演技する前はあまりあれこれ考えないタイプなんです。その時の感性で、〝この役はこう演じよう！〟と決める方ですね。ガイストもそうでした。キャラクターを見た時のインスピレーションで、無表情な中にも、内では熱いものが流れている男を演じようと思いました」

淡々としたセリフの中に感情を込めるという難関を、若本氏はどうクリアしたのだろうか？

「やはり彼(ガイスト)のハートを理解し、自分の中にも同じものを持つことが大事ですね。そうすれば淡々とした語り口の中にも、それ相当のリアリティーが出せると思います」

演じる上でガイストになりきった若本氏。ガイストという男に共感する部分もあったという。

「現代人は、互いに依存したい・されたいという部分が強いでしょう。だから、一度人間関係にヒビが入ると一人で立っていられない弱さがある。ところがガイストは、誰にも依存しない・されないという自分の生き方を貫いている男ですからね。あくまでも〝単独〟で戦う機械(マシーン)となる所は、わかるような気がしますね」

いかなる状況でも平常心を失わないガイストのように、若本氏自身もクールな性格の持ち主であるとお見受けした。

「ウーン、どうかな。人は誰でもいろんな面を持ってますからね。クールなところもあれば俗っぽいところもあるし、激しさややさしさも同時に持っているものでしょう。よく簡単に〝～な人〟という言い方をするけど人間はそういういろんな要素の混合物なんですよね。だから僕にも、ガイストのようなクールさがあるかもしれない。まぁ、クールでありたいと思う気持ちは確かにありますね(笑)」

学生時代にやっていた少林寺拳法が、『ガイスト』では大いに役立った。

「顔を殴られた時とボディを殴られた時では、洩れる声が違うんですよ。それを単に〝ギャ～〟で済ませると現実感がなくなる。やはり腹を攻撃されたら〝ウッ〟とつまる声じゃないとリアリティがありませんね」

取材が終わり席を立つ若本氏。その姿は、あくまでニヒルだった。

パイア
平野　文

昭和?年4月23日生まれ。代表作『うる星やつら』『ストップ!! ひばりくん！』『プロゴルファー猿』『ＳＴＰレイズナー』『三国志』『機甲界ガリアン』他。さらにＴＶ・ラジオで大活躍。パイア役で新境地を開く。

平野さんと言えば『うる星やつら』のラム役がすぐ浮かぶが、今回のパイアは全く違うタイプのキャラクターだ。

「パイア役のオーディションの時は、三種類ぐらい声を出しました。それでオーディションには合格したんですが、私自身ちょっと納得できない部分があって、合格後さらにもう一つ別の発声を音響監督の松浦さんに聞いて頂きました。その最後の声が、結局パイアの声になったんです。『ガイスト』は、この声のデビュー作なんですよ(笑)」

この作品にかける平野さんの意気込みは、スタッフの間でも評判になるほど熱の込もったものだった。だが本人は、まだ反省点をあげる。

「学生時代、残念ながらツッパリとは縁がなかったから(笑)、パイアが体を張ったり凄味をきかせるところが、実感としてつかみきれなかったんです。もう少しドスをきかせた方が良かったかな、と思う部分もありましたね。でも、ああいう気質も私の中にあったみたいで、アフレコが終って以来、姐御みたいな性格に目覚めてしまいました(笑)。

キャラクター・デザインもお気に入りだ。

「私、パイアの唇が大好きなんです(笑)。白墨をなめたように白っぽくなってるでしょう。あれでグッと大人っぽいキャラクターになってるんですよね。あれで唇が真っ赤だと品のないスケバンになってしまう。本当、あの唇の色は正解だったと思います」

パイアというキャラクターは、平野さんにとって特別なもののようだ。パイアを演じることによって、役者としての欲も出てきた。

「今までは、あまり〝この役をやりたい〟とか〝こう演じたい〟という気持ちを表に出さなかったんですけど、パイアだけはどうしてもやってみたかったし、演技もいろいろ考えて工夫しました。これからもパイアというキャラクターを、自分の中で大切にしてゆきたいですね。今回のキャスティングには心から感謝しています」

声優の他にＴＶ・ラジオで活躍中の平野さん。特に東海ＴＶで毎週金曜深夜十二時二〇分から放送している『絶対！ 夜しましょう』は、視聴率六〇%という驚異的人気番組だ。

「面白いですよ～。『オールナイトフジ』と『スポーツ大将』を合わせたような内容で、トライアスロンをもじった〝トロイアスロン〟というコーナーが一番人気がありますね。私もスタッフと一緒に名古屋弁を使って〝やったらイイガネ！〟なんて言ってます(笑)。東京よりも名古屋の街を歩いてる方が、指をさされる回数が多いぐらいなんですよ(笑)」

『うる星やつら』が終了し、ホッと一息。これからは大人の女性を演じたいという平野さん。今まで以上の活躍を期待してます！

クルツ大佐
野島昭生

昭和20年4月6日生まれ。代表作『巨人の星』『あしたのジョー』『アタックNO・1』『キックの鬼』『ぼくパタリロ！』『プロゴルファー猿』『あした天気になあれ』他。

「クルツ大佐は根っからの職業軍人ですからね。背スジをピンと伸ばした、いかにも〝軍人〟という感じで演じました」

野島氏はゆっくり語った。

「僕はひとつの役が終わると、一度頭をカラッポにするんですよ。そうすると次に別の役を演じる場合、すぐその世界に入り込めるでしょう」

そう言って目を閉じる。4月に終了した『M・D・ガイスト』のアフレコのようすを、記憶の整理棚から取り出してもらう。

「……うん、思い出した。若本さんも平野さんも、かなり入れ込んで演じてましたね。若本さんは、本人がもともと口数の少ない人だから、あの主人公は、まさにはまり役でしたね。平野さんもああいう役は初めてだったから、かなり力を入れて、キャラクターに完全になりきろうとがんばってましたね」

野島さん自身は、どういう演技プランを立てていたのだろうか。

「クルツは見るからに固そうな人でしたから、彼の人柄を考えて胸を張ったような演技を心掛けました」

やはり見た目だけでなく、キャラクターの性格を理解することが、演じる上での重要な要素となる。

「彼はきっと部下思いの、男らしい性格なんでしょうね。最後の方でガイストを葬ろうとしますが、それも彼なりの正義に基いての行動だと思います。なにしろガイストは〝最も危険な男〟ですから」

若本さん、平野さん同様、野島氏もクルツというキャラクターに魅力を感じたという。

「死んでいった部下の名前を呼び、〝お前たちの死は無駄にならなかったぞ〟と言うシーンに、クルツの人間性が出ていると思います。また、部下を使うだけでなく、自ら危険の中に飛び込んでいく姿は、軍人の中の軍人という感じがしますね。彼の職人気質的な固さが、僕はとても気に入っているんです。一つの任務を遂行するまでは絶対あきらめない強さも好きですね」

野島氏も、自分の職業に対する職人のような厳しさがある。

「声だけで演技するわけですから、技術の向上と共に感性も磨かないといけません。鋭い感性がないと、セリフの中に込められた人間的なものは表現しきれませんからね」

声の仕事の他に、バンドの活動も続けている。

「お客さんの前で演奏するのは、やはり気持ちいいですよ。8月8日にシアター・アプルでコンサートがあるので、是非見に来て下さい」

音楽

高橋洋一

昭和28年11月1日生まれ。日大鶴ヶ丘高校時代『ハイ・ソサエティ』というバンドを結成。2枚のLPとシングル1枚をリリース。
50年バークリー音楽院(ボストン)に入学。54年、渡辺貞夫、佐藤充彦氏に次ぐ3人目の日本人としてハーブ・ポメロイ氏のクラスに入る。アニメ関係では『ゲバゲバ笑タイム』『ランニングボーイ』『ゲームキング』を手掛ける。

音楽を担当した高橋氏も、『ガイスト』は今までにないタイプのアクション・アニメだと語る。

「初めて絵コンテを見た時に、〝これは今までの作品と違うな〟と思いましたね。日本のアクションものというと、強い者が正義の味方になって弱い者を救ったり、浪花節的な要素が必ず入るんだけど、『ガイスト』はそういうパターンを完全に破ってました。変な話ですけど、音楽を作る場合も、浪花節的な部分があった方がやりやすいんですよ、本当は(笑)」

そういう作品だけに、依頼があった時は多少の戸惑いもあった。

「僕自身、それほどハードな人間じゃないから、こういう全編とにかく倒して倒して倒しまくるような作品ができるかな？　と思いました。音楽作りで気をつけたことは、ストーリーが今までにないものだったので、音楽も新しいことをやろうということですね。だからLPに収録されている半数以上の曲は、コードをつけて誰にでも演奏できる、というものじゃないんです。もともと現代音楽が好きだったので変拍子を使ったり、ハーモニーも独特なものを使いました。例えば、ドラムが2/4拍子、ベースが3/4拍子で同時に演奏して15拍で合わせるとかね」

さすが、高等教育を受けた成果を十分に発揮している。

「だけど、普通に聞いている分には、不自然さは感じないと思います。表面上は一般の音楽と変わりませんからね。ある程度音楽を勉強した人じゃないと、この仕掛けには気づかないんじゃないかな」

つまり、大衆性を失わないと同時に、玄人(くろうと)をうならせる曲作りというわけだ。

「他にもノン・ダイアトニック・トワイアモンド・ライアトニック・ベースという手法もあるんです。これは関係ない三和音が一つのベースの上を流れてゆくんですけど、この手法を知っているのは、日本人では渡辺貞夫さん、佐藤充彦さん、タイガー大越、僕の四人だけだと思います。このように専門的なことを言うとキリがないんだけど、要はそういう技術をいかに使うか、どういう場合に発揮させるかですね」

音楽と同様、映像に対する見方も確かだ。

「とにかく『M．D．ガイスト』は、絵がきれいですね。絵のできの良さに音楽が引っ張られている部分が、少からずあります。お世辞抜きで、絵のできが百点なら、音楽は七十～八十点ぐらいですね。

それに、音響監督の松浦さんが、音楽の使い方を本当に理解している方なので、僕の音楽を上手く映像の中に組み込んでもらえました。下手な人だと、SE(効果音)とセリフ、音楽がゴチャゴチャになって、非常に耳ざわりなものになってしまうんですけど、松浦さんはそれぞれをスッキリまとめて、聞きやすい音に仕上げて下さいましたね」

7才の頃から映画界との交流もあるという高橋氏は『M.D.ガイスト』の作品的質の高さに太鼓判を押してくれた。

主題歌

影山ヒロノブ

昭和36年2月18日生まれ。大阪出身。高校時代アマチュアバンド「LAZY」を結成、かまやつひろし氏に実力を認められプロデビュー。「赤頭巾ちゃん御用心」他、多くのヒット曲を送り出す。
56年5月「LAZY」解散後、ソロボーカリストとしての活動を開始。全国のライブハウスを中心に、より広く愛されるロックを目指す

「音楽に興味を持ち始めたのは、小学校六年生の頃ですね。仲の良かったクラスメートが兄貴の影響でフォークギターを弾き始め、僕もそいつと一緒にギターを覚えたんです。当時はチューリップや吉田拓郎、井上陽水なんかを聴いてました」

影山ヒロノブがフォーク・ソングを歌っていたとは、今からは想像しがたい感じだ。

「だってロックをやろうとするとお金がかかるでしょう(笑)。ギターも高いし、アンプも買わなきゃいけない。それにみんなギターをやりたがるから、自分からドラムスやベースをやる人間がおらんかったしね」

中学ですでに「LAZY」のメンバーが集まり、バンドを作った。

「中学に入ると、フォークから一気にロックに目覚めました。ディープ・パープル、レッドツェッペリン、グランドファンク……僕と同年代の人はみんな同じかもしれヘンけど、こういうハードロックバンドに熱中してました」

中三でボーカルを担当するようになった。

「一応、別のボーカリストがいたんですけど、そいつが下手で(笑)。まぁこれは冗談として、当時バッドフィンガーというグループが売れ始めていて、そのバンドのボーカリスト、ポール・ロジャースが大好きでした。僕も最初はギター担当だったんですけど、そのうちボーカルになったんです」

16才で「LAZY」がプロデビュー。だが道は平坦ではなかった。

「東京に出てから、本格的に喉の訓練を始めました。先生について発声やタッキングなどの基本的な勉強を始めました。かなり厳しい先生で、僕と一緒に通ってたアイドル系の女の子は叱られて泣いてましたね。俺は男やし、〝負けられん！〟という気持ちでがんばりましたけど、先生に〝お前なんか帰れ！〟と怒鳴られたこともあります」

またライバルも多勢いた。

「日本のバンドは、上手・下手の差が激しいんですよ。プロになって、初めてゴダイゴやサザンオールスターズ、チャーを聞いた時はテクニックの凄さにビックリしました。〝こらアカン！〟という感じで、自分たちがプロと名乗るのが恥ずかしいほどでした。かと思うと、結構人気のあるバンドがメチャ下手やったりね(笑)。僕らもしっかりせなアカン思って、練習は相当やりました。仕事の入ってない日は、朝から夜中までスタジオでリハーサルを繰り返してましたね」

『LAZY』解散後、ソロでデビュー。そして今回の『ガイスト』。

「初めて曲を聞いたのは、まだアレンジ前のデモテープだったんです。メロディーがきれいで、ハードなアレンジをすれば絶対乗りのいい曲になると思いました。実際完成した曲はとてもストレートなサウンドだったので、僕もレコーディングの時はとても乗りました」

年百本以上のライブを消化するという影山ヒロノブは、本格派のロック・ボーカリストを目指し、今日も全力疾走する。

MUSIC INTERVIEW

**本格的ハード・バイオレンス・アクション・アニメ『M.D.ガイスト』。
映像面で素晴らしいスタッフが集まったのと同様に、音楽面も最高のメンバーががっちりスクラムを組んだ。
映像の迫力を一層盛りあげる、音楽スタッフからのメッセージを贈ろう。**

音楽プロデューサー

前山寛邦

昭和?年11月8日生まれ。53年1月日本コロムビア入社。『がんばれゴンベイ』を手始めに数多くのアニメ音楽を手掛ける。今までにプロデュースした作品数は、本人も〝数えるのが面倒臭いぐらい〟と語るほど多数に及ぶ。最近の代表作は『Dr.スランプ・アラレちゃん』『キン肉マン』など。

「『M. D. ガイスト』は、生身の人間が戦うハード・バイオレンス作品なので、音楽も人間の叫び声が聞こえるような、肉声に近い雰囲気を出そうと思いました」

〝肉声に近い音作り〟とは、具体的にどうするのだろうか?

「例えば、ブラス・セッションの導入です。ブラスは肉声に近い音色を出すので、それで〝叫び〟という感じが表現できますね。主題歌の曲自体は非常にオーソドックスな作りですから、〝叫び〟を表現するのは、それほど苦労しませんでした」

今回は特に、恵まれたスタッフと仕事ができたそうだ。

「音響の松浦さんは音楽というものをちゃんと理解していらっしゃる方で、使い方も天才的ですからね。松浦さんから出されたメニューを見た時、その場で〝今回の音楽は良いものが作れる〟と思いました。高橋洋一さんも、音楽的知識がズバ抜けていると同時に、非常に感性の鋭い方ですね。何度か打ち合わせを重ねるうちに、変拍子とか独特の和音とか、『ガイスト』ならではの手法が生まれてきましたね。そして影山ヒロノブのボーカリストとしての力量。彼も、何度もキャラクターや絵コンテを見て、自分なりにガイストという男をつかんでくれました。でも僕は、むしろ〝影山ヒロノブ〟というカラーが出ていた方が面白いと思ったので、あまりキャラクターにとらわれないようにアドバイスしました。ガイストのハートだけしっかりつかんでくれれば、絶対良いものができると確信してましたから」

最後に、完成した時の感想を聞いてみた。

「ホッとしたというよりも、むしろ〝次は何をやろうか〟という感じで、終わった後も何かしたくて仕方ないほどみんな乗ってました。僕もスタッフの熱心さには感心させられましたね。完成度の高さにも満足しているし、同時に気持ちの良い仕事ができたという思いでいっぱいでしたね。映像とともに、音楽面でも今までにない新しさが出せたと思います」

主題歌作曲

岸　正之

昭和33年1月14日生まれ。昭和56年、ビクター・オリジナルソング・コンテストでグランプリを受賞。以来若手作曲家の第一人者として活躍。南野陽子、大地真央、ラジ、松本典子、北原佐和子などに曲を提供。高い評価を受ける。アニメの主題曲は今回が2回目だが、ストレートなロックは、『ガイスト』の世界観を見事に表現している。

「ガイストというキャラクターを見た時、〝この男には、やさしさは必要ない〟と思いました。だから主題曲の2曲(『炎のバイオレンス』『非情のソルジャー』)は、荒々しく、力強さを表現するように心掛けました」

アニメ音楽は数年前に一度だけ担当したことがあるが、SFものは今回が初めてだった。

「ずい分前に、TVのスペシャル番組で『アルプスの少女ハイジ』用に曲を書いたんですけど、ハードなSFアクションは初めてでした。ストーリーは『ブレードランナー』に近い感じですね。アクションもののアニメ主題歌って、歌謡曲チックなものが多かったでしょう。だから今回は、洋楽ロックっぽい乾いた感じにまとめたんです。これは音楽プロデューサーの前山さんとも話し合ったことですし、影山君の声の感じからしてもピッタリだと思いました」

曲作りは、詞を先行させる形で進められた。人気作詞家・竜真知子さんの詞にメロディーをつけ、最終的に詞を手直しした。

「こういう作り方が、最も一般的ですね。僕としてもやりやすかったし、曲を作るという作業自体はスムーズに進みました」

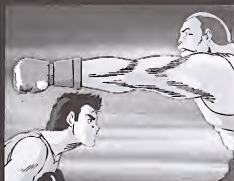
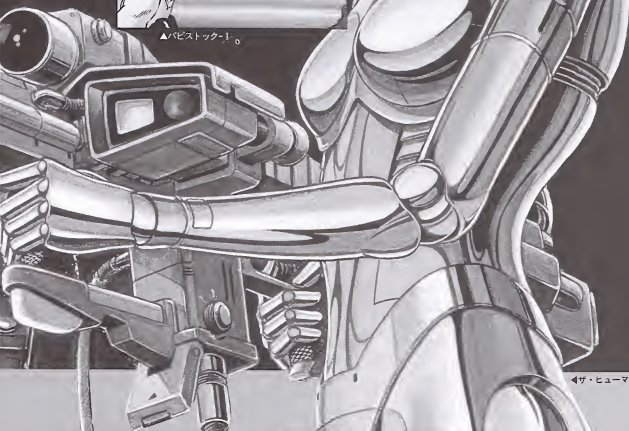
影山ヒロノブの声にも惚れた。

「日本人であういう声を出せる人は、そういませんね。キーはそれほど高くないけど、とにかくパワフルだし、ボーカリストとしてのキャリアも長いので、歌い方に関しては影山君にお任せしました。だから曲ができてからは、安心して見守っていられましたね」

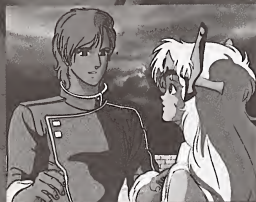
音楽と同じように、映像も西洋っぽさが出ているという。

「日本人独特のジメッとした感じのない作品ですね。だから、アクションがハードでもカラッとしている。いわゆる洋画を見るような感覚で見て頂ける作品だと思います。きっと楽しんでもらえると思います」

週に五〜六曲書き上げるという岸さん。若手作曲家一の上昇株だ。

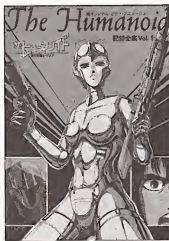
※書店にない場合は、直接ヒロメディアにご注文下さい。本の代金＋郵送料(250円)を、郵便振替で振込むか、現金書留で送って下さい。作品数、部数、住所、氏名、電話電号をお忘れなく。入金が確認されしだいスグ商品を送ります。(振替／東京6－25348)
おくる!
▲ファンドラ〔レム・ファイト編〕
▲バビストック-I。
◀ザ・ヒューマノイド

記録全集

ビデオファンは

全国の書店でお求め下さい

▲ファンドラ(デッドランダー編)

©ヒロメディア・カナメプロダクション

夢次元ハンター
ファンドラ
(レム・ファイト編)
A4判/100ページ
定価1200円
赤いルピアの宝珠を持つ次元ハンター・ファンドラ。相棒のクエとともに、夢の王国レムをヨグ=ソゴスの魔手から救う。

タイム・フォー・アクション・シリーズ
バビ・ストックーⅠ
(果てしなき標的(ターゲット))
A4判/100ページ
定価1200円
G・P・Pの特務隊員ケイトは、謎の少女ムーマと、終身刑の殺人犯バビ、サミイを救出した。今、悪の帝国との戦いが始まる。

ザ・ヒューマノイド
(哀の惑星レザリア)
A4判/100ページ
定価1200円
人間の心を持つヒューマノイド、その名はアントワネット。惑星レザリアのため、そして地球人・エリックのため、彼女は立ち上った。

夢次元ハンター
ファンドラ
(デッドランダー編)
A4判/84ページ
定価980円
ファンドラとクエは、ふとしたキッカケでソートという少年と出合う。ソートは自分の生まれ故郷・デッドランダーを目指していた。

●ビリオンバスター・シリーズ

装鬼兵 M.D.ガイスト 記録全集

昭和61年8月6日初版発行
発　行　人■芝崎寛政
発　行　所■株式会社ヒロメディア
〒107 東京都港区赤坂4－2－23赤坂エミネンス中川205号Tel 03(585)8457
企画・編集■有限会社ライト・アップ
スタッフ■大橋博之／斎藤和紀／佐々木寿／中村真寿美／清水つばき／野村佳代子
デザイン■小林みどり(A・G・I デザイナーズ)
写　　真■荒谷良一
印刷・製本■図書印刷株式会社
定　　価■1200円

■企画／プロダクション・ウエィブ■ゼネラルプロデューサー／芝崎寛政■ゼネラルプロデューサー補／鈴木守■プロデューサー／庄司清■制作プロデューサー／須貝尚■脚本／三条陸■キャラクターデザイン／二宮常雄■原案／大畑晃一■作画監督／大貫健一■美術監督／高尾義則■美術設定／島崎唯／多見根太■メカ設定／大畑晃一■メカデザイン協力／藤田一己／森木靖泰／伊東守■メカ作監補／佐野浩敏■音響監督／松浦典良■録音スタジオ／整音企画■音響制作／現■主題歌／「非情のソルジャー」■挿入歌／「炎のバイオレンス」■唄／影山ヒロノブ■キャスト　ガイスト／若本紀昭　パイア／平野文　クルツ／野島昭生　ゴレム／渡部猛　マッシュ／鈴置洋存　ギスタ／銀河万丈　ビースト／屋根有作　ハンス／堀秀行　サカモト／龍田直樹　メンバー／戸谷公次／中野聖子／田中和実／福士秀樹／小滝進／小林通孝■監督／池田はやと■演出／根岸弘■演出助手／宇津木雅信■制作進行／森下浩明／水沢知■原画／寺東克己／山崎理／八島善孝／山下将仁／岸野尚之／靍山修／工藤柾輝／神志那弘志／芥川義明／高見明男／合田浩章／河野悦隆／大貫健一／大張正己／上妻晋作／田村英樹／二宮常雄■作画協力／スタジオジャイアンツ／スタジオライブ／南町奉行所／スタジオわんぱたん■動画チェック／佐久間清明／太田久秋■色彩指定／別所英彦■仕上げ検査／吉田陽子■タイトル／マキ・プロ■撮影／東京アニメーションフィルム／和光プロダクション■編集辺見俊夫／関一彦■現像所／東京現像所■動画／石川武／竹内徹／今村佳一郎／高木誠／衣川ひとみ／佐藤雅一■仕上げ／やまちすみき／広川由利／森田美也子／望月敏夫／岡野国治／石井強／児玉あづさ／大塚圭子／石川芳子■制作事務／金子幸子／鈴木菊江■製作／株式会社ヒロメディア／プロダクション・ウエィブ　

▶オリジナル・ビデオ「M.D.ガイスト」に関するお問い合わせは、この請求券をハガキに貼ってヒロメディアまでお送り下さい。

資料請求券
M.D.ガイスト

定価1,200円

ISBN4-938543-03-5 C0076 ¥1200